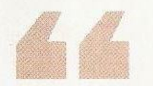

2 CD OFFERTS !
8 démos : COLIN McRAE 4 (solo & multi), Beyond Divinity, Sybéria 2, Sacred, Schizm 2...
Gen4
PC CD-Rom
L'essentiel des jeux PC
Online
World of Warcraft
Premières impressions
Le test
Toca Race Driver 2
La simulation ultime
Exclusif
Lost Paradise & Sybéria
La totale sur Sokal
Reportage
Les prochains jeux LucasArts
L'invasion des clones
Le test
UT 2004
Du beau, du bon, du bourrin !
www.gen4.fr
M 07595 - 177 - F: 5,95 €
N°177 • MAI 2004 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET



Les jeux d'en haut, la télé d'en bas...



Après un bon bouclage, il convient de se reposer, tant intellectuellement que physiquement. La méthode la plus simple consiste à s'avachir devant la télé et à buller. Visiblement, en ce moment, on n'a plus le choix, compte tenu de l'omniprésence des émissions de télé réalité. Les jeux vidéo véhiculent une image de violence, d'irresponsabilité, d'immaturité… Ce n'est pas moi qui le dis, ce sont des types. Oui, à la télé justement. Jamais il n'aura été aussi urgent de leur renvoyer la balle.

La violence dans les jeux vidéo est très présente, certes. Il faudrait être aveugle pour ne pas la voir. Mais elle est parfaitement identifiée, à l'aide de différents logos. Violence verbale, visuelle, sexuelle, référence à la consommation de drogue… Rarement une signalétique n'aura été aussi précise. Il s'agit du système PEGI. Difficile de trouver une branche d'activité plus responsable que celle des éditeurs de jeux vidéo.

Dans la "real TV", la violence peut arriver à tout moment. Crêpages de chignon permanents, insultes et allusions sexuelles qui passent en boucle… Dites, les chaînes, si vous avez perdu le logo "- 18", vous pourriez nous en concocter un. Et pourquoi pas en créer un nouveau, comme " inadapté à tout public" ?

J'avoue, je les ai toutes regardées, ces émissions. De toute façon, elles passent tous les jours, à toute heure. Les "primes", les meilleurs moments… Et plus particulièrement quand l'un des candidats dégage. Tout le monde est en pleurs, se congratule. "Nous deux, ça aura été à la vie, à la mort !". "Tu es le soleil de notre préfabriqué…". Jamais la télévision n'avait été aussi loin dans le second degré.

Les jeux vidéo sont beaucoup plus basiques. Pas de faux-semblant. Un headshot et l'ennemi dégage sans que personne ne soit là pour pleurer. Mais les titres ne se résument pas à Far Cry, Doom et autre Half-Life qui, soit dit en passant, développent les réflexes. N'importe quel jeu de stratégie génère plus d'activité intellectuelle que les "false TV". Et puis, il y a la résurrection des jeux d'aventure qui mettent à rude épreuve votre logique.

Quand on joue, tout se passe dans le cerveau. Alors, ne zappez pas… Eteignez !

Léo de Urlevan

DIRECTION
Directeur de la Publication
• Rémy MAGNIEN



RÉDACTION
Rédacteur en Chef
• Sébastien HATTON (25 45)
» sebastien.hatton@gen4.fr
Chef de Rubrique
• Xavier ALLARD (25 47)
» xavier.allard@gen4.fr
Rédacteurs
• Jérôme
» jerome@gen4.fr
• Léo de Urlevan
» leodeurlevan@gen4.fr
• Socrates
» socrates@gen4.fr
• Stef
» stef@gen4.fr
Rédacteur Graphiste
• Ana GALVAO
» ana.galvao@gen4.fr
A participé à ce numéro :
• Sophie LAMOTTE
(correcteur-réviseur)
FABRICATION
• Jean-Louis TOULOUSE

SERVICE VENTES
(dépositaires et diffuseurs)
• SORDIAP
(0800 34 84 20)
ABONNEMENTS
• Madame YVETTE
(01 41 96 25 48)
» abonnement@gen4.fr

WEBMASTER
(www.gen4.fr)
• Stéphane MOREAU
» webmaster@gen4.fr

Gen4 Publications

22, rue Gustave-Flaubert
92500 Rueil-Malmaison

Tel : 01 41 96 25 45

Fax : 01 41 96 25 46

Site Internet : www.gen4.fr

Gérant
Rémy Magnien

Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 39,90 euros
DOM-TOM et étranger : 70 euros
Abonnement et anciens numéros
22, rue Gustave Flaubert
92500 Reuil-Malmaison
***Gen4 PC* est édité**
par Gen4 Publications
(S.A.R.L. au capital de 7 500 euros)
SIRET : 449 085 141
53, avenue d'Orléans
28000 Chartres
Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088
Dépôt légal 1er trimestre 2002

Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes peuvent faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes, fréquentes dans les jeux vidéo. En cas de vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement consulter un médecin.

SOMMAIRE NUMÉRO

Actualités

Tests

Soluces

Multi

Shopping

Previews

Carnet de bord

Line-up LucasArts



Toca Race Driver 2

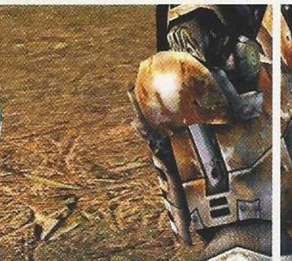


Unreal Tournament 2004











28

Sacred

52

42

Battle Engine Aquila

56

48

60

Breed



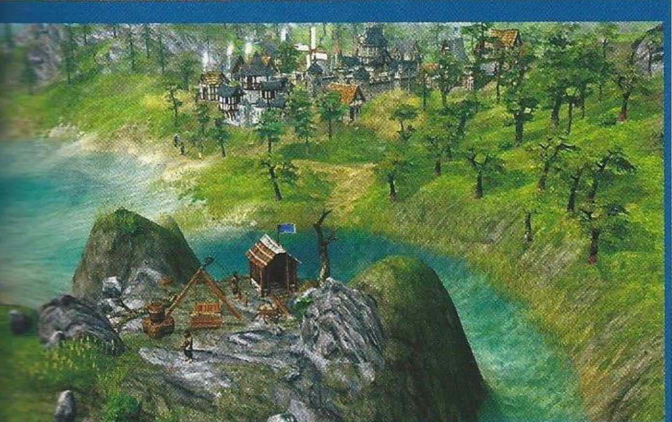
Settlers V. Le retour d'un mythe

On aurait pu croire la série des Settlers morte et enterrée depuis longtemps. Il suffit de voir le site de Blue Byte pour s'en convaincre. La dernière info remonte à 2002 ! Et pourtant, nous voilà face à l'annonce du cinquième volet (qui ne s'appellera peut-être pas Settlers V, d'ailleurs). Cette fois, on peut parler d'une préproduction extrêmement étoffée, un début de projet où tout le monde a eu son mot à dire : les fans de la série, les journalistes et, bien sûr, tous les membres de l'équipe.

Les qualités et les défauts du jeu ont été mis noir sur blanc pour partir sur des bases solides et ainsi améliorer le titre. Car là, le challenge s'avère hautement périlleux : on passe à la 3D. Nous ne savons pas encore grand-chose sur les mécanismes régissant le jeu. Ce cinquième opus sera-t-il aussi compliqué et aussi procédurier que les précédents volets ? Le mystère reste entier, mais nous savons d'ores et déjà que les auteurs ont cherché à enrichir l'environnement, à le faire fourmiller de détails.

La 3D apporte la possibilité de naviguer entre les bâtiments, de voir l'envers du décor et bien d'autres choses encore. Il sera par exemple possible d'aller dans la hutte du





forgeron pour le voir fabriquer des armes. C'est vrai que de ce point de vue-là, avant, le résultat s'avérait vraiment fade, même si la série a toujours proposé des graphismes particulièrement mignons.

Les personnages auront cependant gagné en sérieux. Exit le côté cartoon des personnages, et place aux valeureux guerriers qui ne rigolent jamais puisqu'ils sont là pour mettre hors d'état de nuire une civilisation adverse. Comme avant. Mais la comparaison s'arrête là. Il semblerait bien que certaines "features" aient été revues à la baisse. Où seront les milliers d'ouvriers des précédents opus ? Il semblerait que Settlers V s'oriente dans une autre direction. **La gestion allemande très carrée de Blue Byte** a peut-être été mise en placard pour laisser la place à un jeu de stratégie plus traditionnel, de la même veine qu'un Warcraft, avec des forces militaires moins nombreuses mais plus efficaces. Et surtout plus belles ! Nous en saurons évidemment un peu plus après l'E3.

EN CHIFFRES

15

C'est, en euros, le prix auquel on peut trouver GTA 3, Mafia et Max Payne. Et pour deux jeux achetés, Take Two vous offre le troisième.

101

C'est le nombre de jeux utilisant le moteur physique Havok. Le 100e titre à avoir obtenu la licence est Tribes : Vengeance.

EN BREF

Ghost Recon 2. Prévue pour l'automne

Ghost Recon 2, la suite d'un des jeux qui a révolutionné le Multijoueurs sur PC et consoles, vient d'être annoncé. Pour mémoire, le premier Ghost Recon s'est vendu à 5 millions d'exemplaires. Sa sortie est prévue pour cet automne.

Kohan 2. Rejouez les stratèges !

Gathering et Take Two viennent d'annoncer pour cet été la sortie de Kohan II: Kings of War. Pour l'heure, on ne sait pas encore grand-chose sur ce titre. Mais le studio TimeGate, à qui l'on doit le premier opus, n'est pas le dernier venu. Kohan s'était en effet vu décerner le titre de "Jeu de Stratégie de l'année" en 2001 par de nombreux magazines.



Close Combat. Deux titres à venir

En attendant, GTA : San Andrea (GTA 4, si vous préférez), Take Two, très actif en ce moment, prépare la sortie de deux titres appartenant à la série Close Combat. First to Fight, un FPS par équipes, est prévu pour fin 2004. Quant à Red Phoenix, un jeu de stratégie en temps réel, il est programmé pour le début de l'année 2005.

Soldiers : Heroes of World War II.
Souris, tu gagnes la guerre !

Rarement un jeu sur la Seconde Guerre mondiale ne nous aura autant séduits. Doté d'un moteur 3D très performant, Soldiers impressionne par son extraordinaire réalisme (les soldats possèdent plus d'une centaine d'animations) et surtout par son impeccable gameplay. Côté chiffres : plus de 30 missions, pas moins de 100 véhicules et 25 armes différentes. Les membres de l'unité spéciale que vous enverrez au casse-pipe possèdent, quant à eux, une très grande panoplie de mouvements : ils campent, attaquent, rampent, courent, se camouflent, mais aussi dépouillent les cadavres sans vergogne. Reste à savoir si, dans sa version finale, Soldiers tiendra toutes ses promesses ? Sauverons-nous le soldat Stephyan ? Ana mangera-t-elle chinois la semaine prochaine ? Jérôme prendra-t-il une douche en mai ? Vous le saurez en lisant le prochain *Gen4*.

DATE DE SORTIE : Fin mai 2004



Hellforces.
Ghost of 2005

Buka et Orion se sont associés pour Hell Forces, un First Person Shooter qui devrait sortir au début de l'année 2005. Selon les toutes premières images, l'inspiration paraît évidente. Les ennemis semblent sortir tout droit du dernier film de John Carpenter, *Ghost of Mars*. Pour ce qui est des chiffres, l'éditeur nous promet 45 Personnages Non Joueurs (PNJ), 24 types d'armes et un équipement de tout premier ordre. Le jeu disposera également d'un mode Multijoueurs, en LAN et sur Internet.

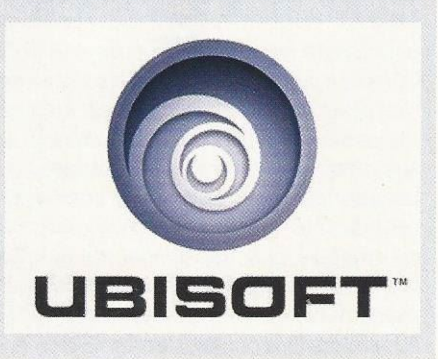
DATE DE SORTIE : Début 2005



Ubi Soft.
Coup double

Après une fin d'année très riche en produits de qualité (XIII, Prince of Persia et Beyond Good & Evil), Ubi Soft a de nouveau frappé un grand coup avec Splinter Cell : Pandora Tomorrow et Far Cry. Dans la semaine ayant suivi leurs sorties simultanées, Sam Fisher s'est hissé à la première place des ventes sur consoles, en France mais aussi en Allemagne, au Royaume-Uni et aux Etats-Unis. Parallèlement, Jack Carver réussissait la même perf sur PC. Chapeau !

DATE DE SORTIE : Juin 2004



Chaos League. Un RTS avec Thierry Roland

Nous en savons un peu plus sur Chaos League, ce jeu étonnant signé Cyanide. Dix races s'affronteront au tour par tour ou en temps réel dans d'immenses arènes. Les humains paraissent les plus simples à jouer, sachant s'attirer les faveurs parfois dévastatrices du public. Les Elfes Noirs, eux, miseront tout sur la magie. Les Orques, bien sûr, sont les bourrins de service. Les Elfes Sylvains brillent par leurs passes. Viennent ensuite les Nains, adeptes du meurtre sans détour, tout comme les Goblins et leurs Balrogs. Quant aux Berseks, ils sont représentés pas les Barbares. Enfin, les Praetorians, mi-homme mi-loup, sont d'une rapidité assez fulgurante. Restent deux races, les Morts Vivants et les Mercenaires, qui mélangent un peu tout. Nous en saurons encore plus lors du coup d'envoi de la saison de cet étrange sport !

DATE DE SORTIE : Juin 2004



Blizzard. Un vent de révolte

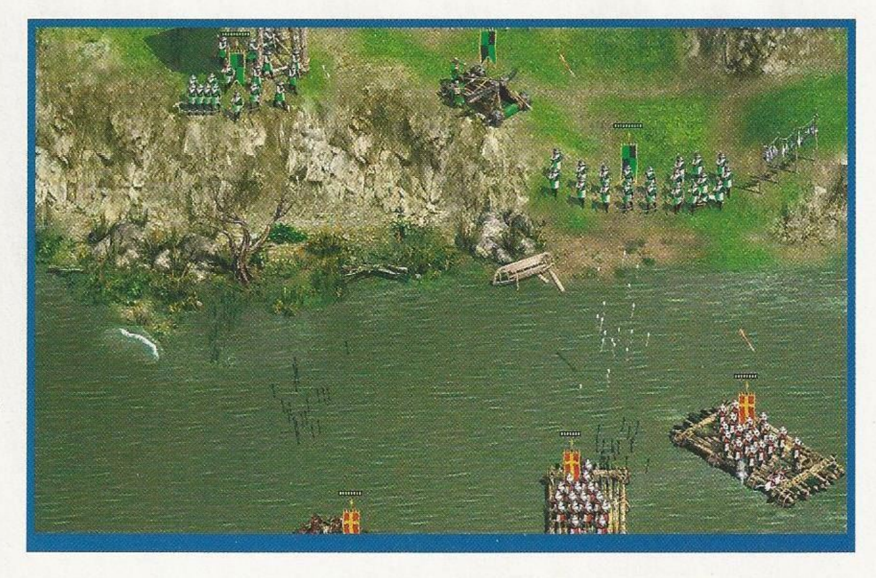
Blizzard fait grand nettoyage de printemps sur ses serveurs de jeu Battle.net. Le but : éliminer les tricheurs qui ont sévi pendant l'hiver. Au final, 291 000 comptes de Starcraft (rien que ça !) et 16 000 pour Warcraft III ont été supprimés. Par ailleurs, d'autres contrevenants ont été avertis et leurs 6 000 clés ont été "suspendues" pendant un mois. Enfin, 1 500 clés, appartenant à des tricheurs récidivistes, ont été placées définitivement sur la liste noire et devront aller voir ailleurs.



Knight of Honor. EA est bien à l'honneur !

C'est à Electronic Arts, qui était déjà distributeur d'Anno 1503 et de son add-on, qu'est revenu l'honneur d'éditer Knight of Honor en France. Ce jeu de stratégie et de conquête d'empire, dont nous vous parlons depuis plusieurs mois, est développé en Bulgarie par Black Sea Studios. Au programme : combats stratégiques, accords diplomatiques, gestion des civilisations, développement des infrastructures et un système d'allégeance de chevaliers prometteur.

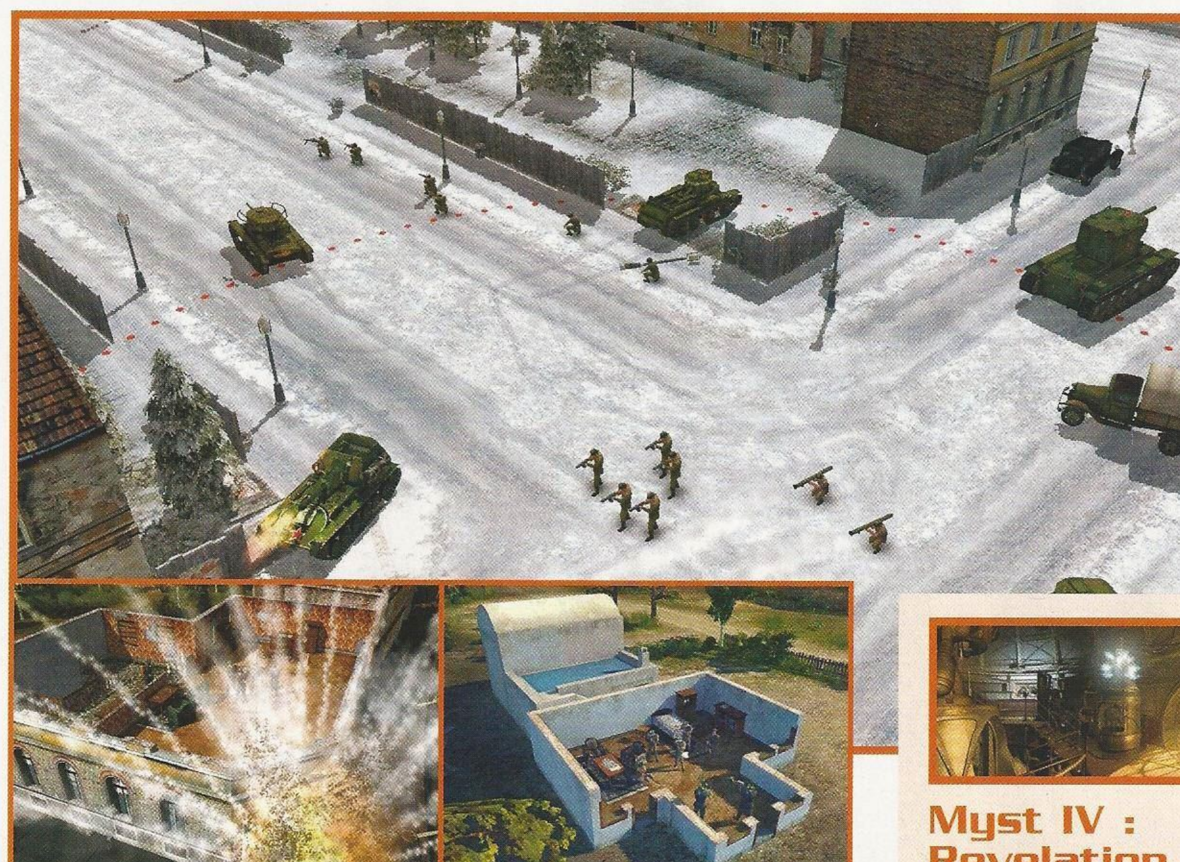
DATE DE SORTIE : Automne 2004



Codename : Panzers. Blitzkrieg en 3D

Le RTS sur la Seconde Guerre mondiale et Focus, une belle histoire d'amour. Développé intégralement en 3D par le studio hongrois StormRegion, Panzers vous permet de prendre part, à la tête des forces alliées, russes ou allemandes, aux plus grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale. Digne successeur de Blitzkrieg et de Sudden Strike, ce titre s'inscrit dans la lignée des jeux de stratégie en temps réel offrant un maximum de réalisme, de possibilités tactiques et stratégiques ainsi qu'un gameplay performant. Visuellement irréprochable, tout l'environnement est destructible. Du travail d'orfèvre qui ne manquera pas de ravir les fans du genre.

DATE DE SORTIE : 2004



Vivisector. Déjà des fans !

Lors d'un salon organisé à Moscou, Vivisector a conquis ses premiers fans : à savoir John Romero (à gauche) et Tom Hall (à droite), qui entoure ici Aleksey Menshiikov, sound director d'Action Forms. "*Dès les premières images, je me suis cru dans le film* Aliens", a affirmé John Romero, papa de Wolfentstein. Tom Hall, son complice de toujours, ne s'en est pas remis lui. "*C'est à la fois cool et effrayant. Il s'agit d'une expérience viscérale.*" Espérons que cela leur aura donné de "vraies" bonnes idées…

DATE DE SORTIE : 1er semestre 2004

Myst IV : Revelation. Retour aux sources

Suite au succès de la série Myst, malgré l'échec d'Uru, son jumeau online, Ubi Soft a annoncé la sortie prochaine d'un quatrième épisode. Myst IV : Revelation devrait nous proposer les ingrédients qui ont fait de cette saga un mythe aux yeux des amateurs de réflexion. N'en déplaise aux allergiques de l'aspirine ! Cette fois, il s'agira de percer le mystère entourant la disparition d'une petite fille. Aucune date de sortie n'a été avancée.

DATE DE SORTIE : Prochainement

SERIE ASUS RADEON A9800XT





Innovation ASUS :

Changer votre manière de jouer grâce au Game Face :

Vaincre votre adversaire ne vous suffit plus! désormais, vous pourrez l'admirer perdre grâce la fonction incrustation vidéo en plein jeu ! Et ce n'est pas tout, d'autres fonctions peuvent vous sauver la vie comme la petite webcam placée dans le couloir pour voir l'arrivée de votre patron ou bien la fonction télé, qui vous permet de suivre vos séries préférées tout en jouant.

Jouer jusqu'a l'humiliation !



ASUS Digital VCR

Véritable magnétoscope numérique ASUS Digital VCR vous permet d'enregistrer et de lire vos vidéos favorites

ASUS Vidéo sécurity

Créer votre propre système de surveillance. Lorsqu'un mouvement est détecté, le logiciel peut vous appeler, vous envoyez un e-mail ou encore enregistrer la scène en vidéo. Il est même possible de suivre vos vidéos sur internet !

ASUS A9800 XT

Chipset graphique Radeon 9800XT
256 Mo de mémoire DDR 256 bits
Fonctions VIVO (entrée et sortie vidéo)
Double ventilateur et dissipateur thermique en cuivre sur le VPU et la mémoire
Technologie ASUS Smart Cooling et Smart doctor
ASUS Game Face, compatible DirectX 9.0

Autres modèles

A9800 Pro VTD, 256 mo, fonctions VIVO
A9600 XT VTD, 128 mo, fonctions VIVO
A9600 XT TD, 128 mo, TV-out, DVI out
A9600 SE TD, 128 mo, TV-out, DVI out
A9200 SE TD, 128 mo, TV-out, DVI out
A9200 SE TD, 128 mo, TV-out
A9200 SE T, 64 mo, TV-out
A7000 T, 64 mo, TV-out

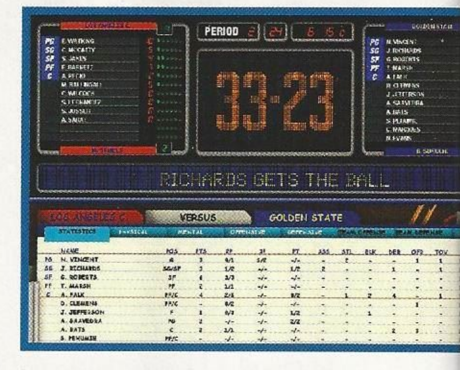
Logiciels fournis :
Half life 2, Battle engine aquila, Gun metal
Cyberlink power director pro, Cyberlink Media Show
ASUS DVD, Ulead Cool 3D + Photo express

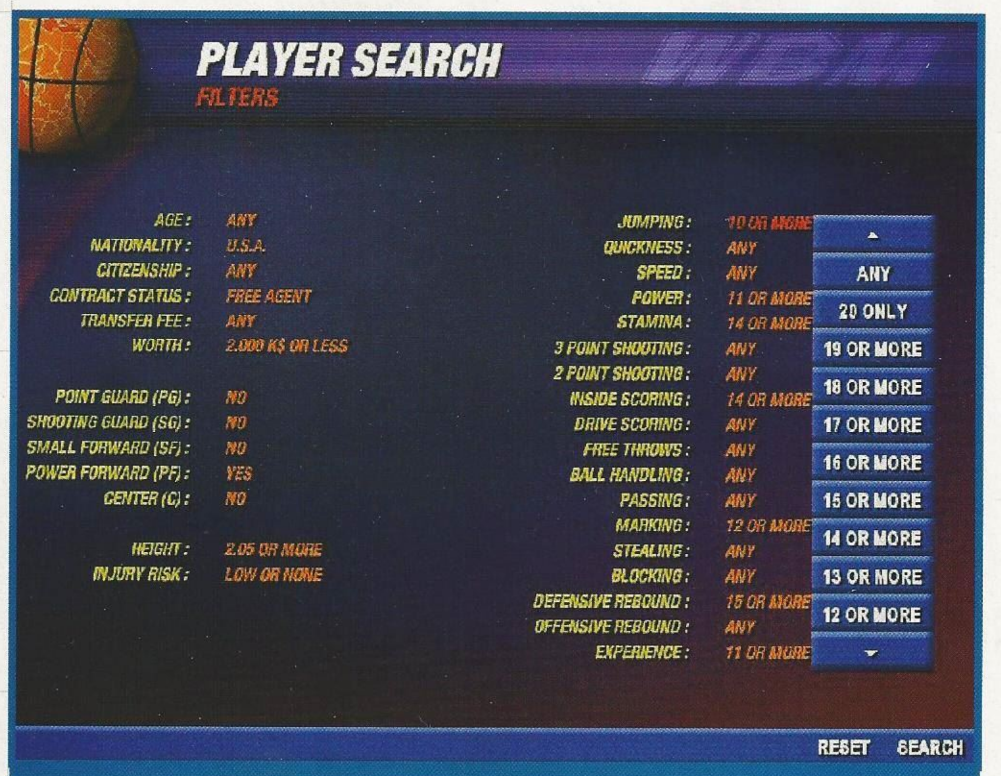


World Basketball Manager.
La future star des parquets

En vente depuis décembre dernier en Grèce, ce jeu (grec, bien sûr) a de sérieux arguments à faire valoir. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu de management basé sur l'univers du basket. Metalfin, le studio de développement, est en discussion avec plusieurs éditeurs bien de chez nous, mais la démo (en anglais) est dispo sur notre site (www.gen4.fr). Eh ouais, on est comme ça ! WBM est le seul titre de ce genre digne de ce nom, proposant une base de données énorme qui comporte 31 ligues nationales, dont la NBA ! 658 clubs, 10 000 joueurs, 800 managers… WBM est au basket ce que L'Entraîneur est au foot ! Si vous êtes impatient, rendez-vous sur le site www.play.com pour importer le jeu. Et qu'importe si les noms sont erronés, un patch est déjà dispo sur le Net..

DATE DE SORTIE : Quand un éditeur aura signé…





War Times.
A court d'histoire

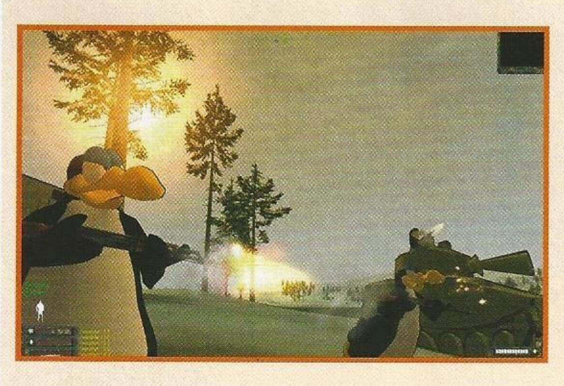
Le studio espagnol Legend développe en ce moment War Times, jeu de stratégie en temps réel. Toutes les campagnes présentées sont reproduites à partir d'événements historiques, ce qui lui apporte une dimension réaliste. Plus de 80 unités et 70 structures à construire sont annoncées, ainsi qu'une campagne de 32 missions. Bien sûr, un éditeur sera inclus. Bref, un jeu comme on en voit tant… Mais saura-t-il se démarquer de la concurrence ?

DATE DE SORTIE : Juin 2004



Söldner. Pingouin d'avril

Voici un message qui nous est parvenu un soir, à la rédaction. *"L'équipe chargée du développement de Söldner vient de dévoiler un mode caché pour ce shoot multijoueurs. L'action, qui se situe quelque part entre l'Alaska et la Sibérie, est propice à tout type de rencontres, même les plus originales. Cette région de l'Antarctique est peuplée d'animaux très particuliers : les pingouins. Gardiens de leur territoire, ils ont décidé de se défendre !"* Alors, on regarde la date… 1er avril ? Non, le 31 mars ! Depuis, la peur que ce soit vrai nous hante…



DATE DE SORTIE : 27 mai 2004

RÉSERVÉ AUX MEILLEURS PILOTES.

Dans F-Zero, maîtriser la vitesse dans le mode Grand Prix est déjà un défi. Alors imaginez quels talents de pilote il vous faut pour accomplir les 40 missions du mode story inédit de F-Zero GP Legend. Débloquez tous les vaisseaux, jouez à 4 joueurs, et tout ca à plus de 2000 Km/h.

F-ZERO : GP LEGEND

Un jeu inédit exclusivement sur Game Boy Advance



www.nintendo.fr



GAME BOY ADVANCE SP



Brothers in Arms. Où est Mark Knopfler ?

Ubi Soft vient de s'associer avec le développeur Gearbox Software pour un jeu intitulé Brothers in Arms. Rien à voir (malheureusement) avec le magnifique titre de Dire Straits… En effet, une fois, il s'agit d'un jeu de guerre, portant sur la période 39-45. Doté d'un nouveau système de combat par escouade, BiA a pour ambition de révolutionner le genre. Contrairement aux autres titres de ce style, qui minimise l'expérience des combats, Brothers in Arms s'inspire de faits réels et veut plonger le joueur dans l'horreur et la folie de la guerre. De chacune de vos décisions dépend la vie de vos hommes. En tout cas, graphiquement, ça a de la gueule !

DATE DE SORTIE : Fin 2004

RC Cars. Vroom !



Après le succès de Trackmania et Mashed (en preview dans ce numéro), voici RC Cars, un jeu de caisses télécommandées qui doit sortir à la fin du mois de mai. Vous devrez faire face à divers dangers : des pieds, des chiens, des pierres… Heureusement, pour remporter la victoire, vous pourrez emprunter de nombreux raccourcis et dénicher une tonne de bonus, pour améliorer les perfs de vos bolides. Le plus génial reste le prix : 20 euros !

DATE DE SORTIE : Mai 2004

Pathologic. C'est grave, docteur ?

Enfin un scénario ! Dans la steppe a été découverte une ville étrange, bâtie autour d'un monstrueux abattoir. Une épidémie, mortelle et mystérieuse, fait rage. Arrivent un ingénieur surdiplômé, un chirurgien de renom et une excentrique jeune femme, aux pouvoirs étranges. Vous incarnerez l'un d'entre eux, mais tous devront survivre… Pathologic est un mélange de genres (FPS, RPG…) au concept original dans la mesure où votre ennemi est à la fois omniprésent et invisible.

DATE DE SORTIE : Fin 2004



L'ADSL À CE PRIX LÀ, ÇA VA DÉCOIFFER.

Internet Haut Débit Prix TTC/mois	TELE2	WANADOO
512 kbps ILLIMITÉ	19,85 € AVEC PRÉSÉLECTION À LA TÉLÉPHONIE	34,90 € ENGAGEMENT D'UN AN

Prix mensuels TTC au 01/04/04 de l'abonnement à l'offre TELE2 Internet 512 k, sous réserve de la souscription du service de téléphonie de TELE2 avec présélection (sans souscription : 24,95 euros TTC/mois), et à l'offre Wanadoo forfait eXtense 512 k illimité, hors frais de mise en service (TELE2 : 69 euros - Wanadoo : 60 euros), hors acquisition du modem et hors promotions. Offre sans engagement de durée pour TELE2 et sous réserve d'un engagement d'un an pour Wanadoo, valable dans les zones couvertes par la technologie ADSL et sous réserve de la compatibilité de la ligne analogique du client. Débits maximaux de 512 kbps en voie descendante et de 128 kbps en voie ascendante.



L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2. • Jusqu'à 10 fois plus rapide qu'une connexion classique • Frais de mise en service offerts (2) • Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique • Modem à 29,95 € TTC (3) • Aucun engagement de durée • Pas de frais de résiliation • Durée de connexion, volume d'envoi et de données illimités. Décidément, il est plus que temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

Inscription en ligne sur www.tele2.fr
ou au 0 805 04 11 52

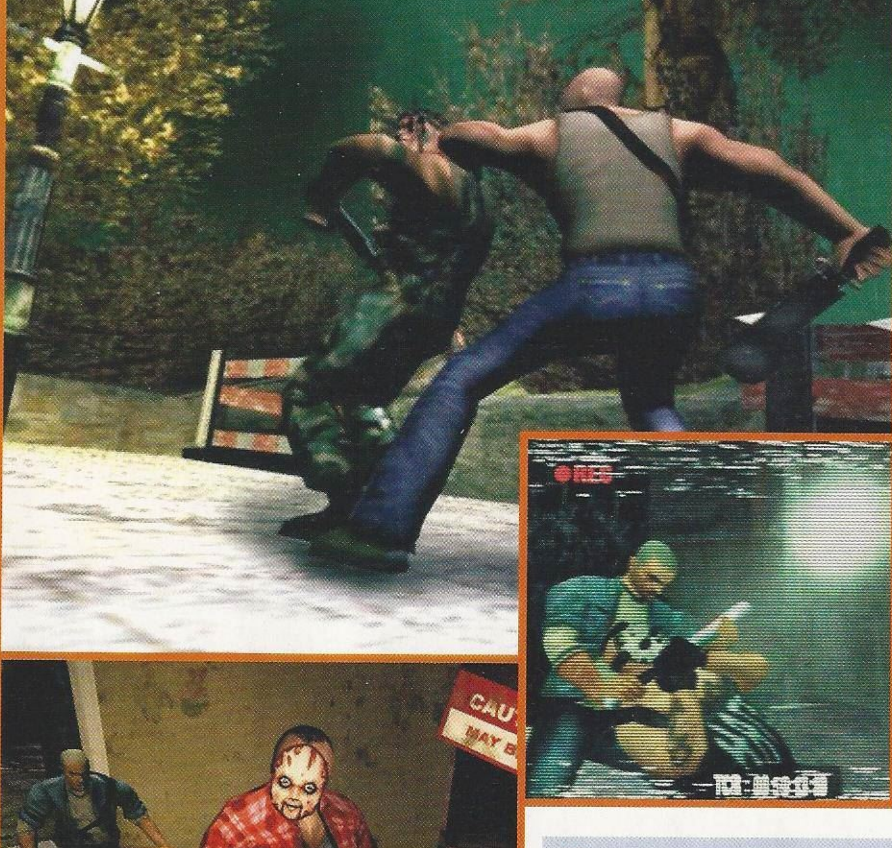
TELE2. INTERNET

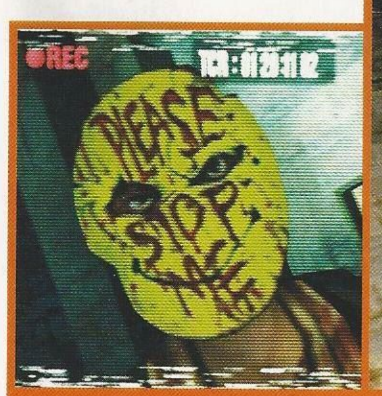
(1) Offre réservée aux clients dont les lignes sont situées dans les zones dégroupées TELE2 et techniquement éligibles au service 1024k, frais de mise en service offerts pour ces clients. Consultez le site Internet www.tele2.fr/mega pour connaître la disponibilité du service 1024k sur votre ligne. Débits maximaux de 1024 kbps en voie descendante et de 256 kbps en voie ascendante.
(2) Offre valable jusqu'au 30/06/04. (3) Offre non cumulable valable jusqu'au 30/06/04. Offre soumise à conditions. TELE2 France SA. Capital de 14 000 000 €. RCS Versailles B 409 914 058.

Manhunt. Le prix du danger

Après avoir sévi sur PS2, Manhunt débarque sur nos machines. Pour mémoire, ce jeu extrêmement violent est très inspiré par *Le Prix du danger*, un film des années 80 avec Gérard Lanvin. Sur le même thème, Schwarzy a tenu ce rôle dans *Running Man,* adapté de Stephen King. James Earl Cash, un repris de justice, participe à l'enregistrement d'une émission de télé, *Chasse à l'homme*. Problème, la proie, c'est lui. Et les chasseurs, ce sont des potes de Stef. A savoir des psychopathes, ayant eux aussi évité la taule et prêts à tout pour vous dessouder. Le principe est assez dérangeant, dans la mesure où plus vous êtes violent, plus l'audimat a des chances d'augmenter. Pour Manhunt 2, nous avons quelques propositions en ce qui concerne les candidats…

DATE DE SORTIE : Fin avril





Operation : Matriarchy. L'avenir appartient aux femmes

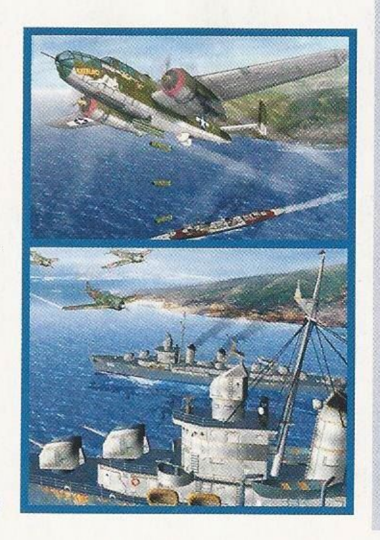
Sur un air de science-fiction, ce First Person Shooter vous emmènera dans un monde où toutes les femmes ont été infectées par un virus. Leur corps, composé de pièces de métal, est désormais contrôlé par une intelligence supérieure, apparemment non-humanoïde. Une trame de fond qui a au moins le mérite de sortir de l'ordinaire. Pour le reste… 20 missions, 16 types d'armes et une gestion des dégâts novatrice. Mais d'ici sa sortie, nous aurons le temps d'y revenir et de nous faire une idée plus précise.

DATE DE SORTIE : Début 2005

Pacific Storm. Revivez Pearl Harbor !

Le 7 décembre 1941, une grande partie de la flotte américaine était en poste à Pearl Harbor. Surpris par une attaque japonaise, l'armée US y a connu l'une de ses plus mémorables défaites. Pacific Storm, qui mêlant stratégie en temps réel, wargame et simulateur de vol, vous propose de revivre cette période triste de mémoire et de réécrire l'histoire à votre sauce. Gestion des ressources (argent, fer, essence), entraînement des unités, système de combats… De quoi ravir les joueurs de tout poil, d'autant qu'une grande marge de manœuvre leur est laissée… A suivre de très près !

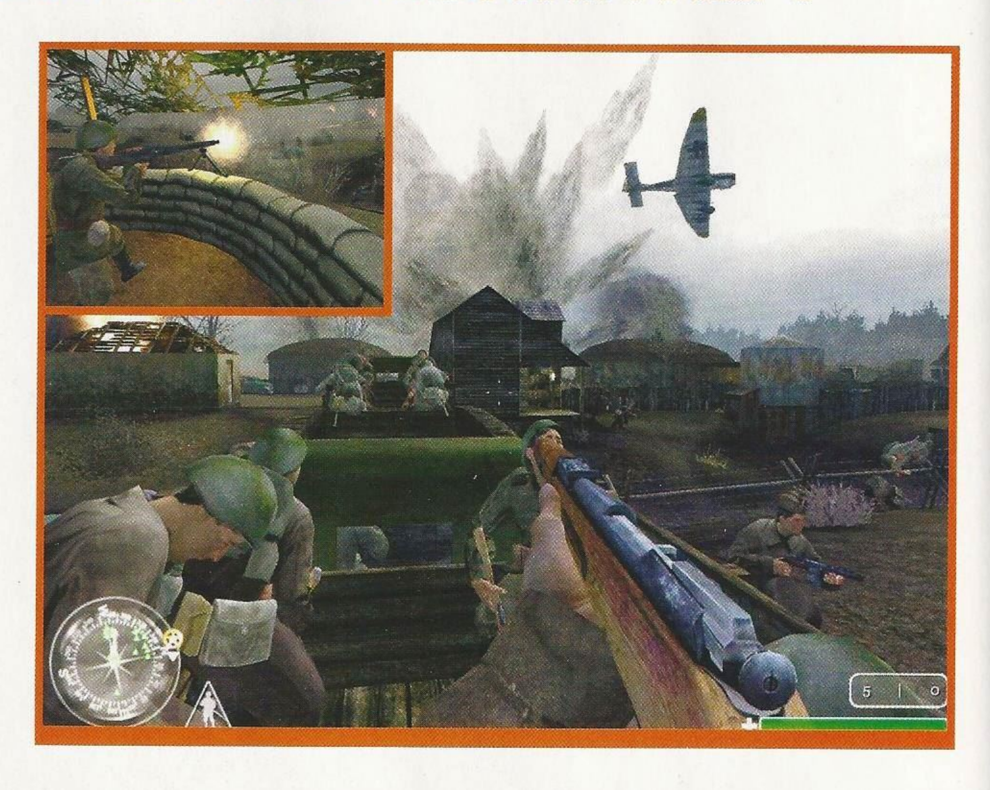
DATE DE SORTIE : Fin 2004



Call of Duty : United Universe. Un add-on enfin confirmé !

La rumeur a été confirmée. Il y aura bien un add-on pour Call of Duty. Activision a même annoncé que le développement avait commencé il y a plusieurs mois. United Offensive offrira aux fans trois nouvelles campagnes Solo (vous proposant de revivre la bataille de Kursk, l'invasion de la Sicile…) et trois modes de jeu inédits en multijoueurs (Tank Battle, Capture The Flag et Domination). Au rayon des nouveautés, on retrouve bien sûr de nouvelles armes et, techniquement, le jeu gagne encore en qualité, notamment au niveau de toutes les conditions climatiques et des effets relatifs aux explosions. L'immersion, principal atout de Call of Duty, ne devrait en être que plus grande !

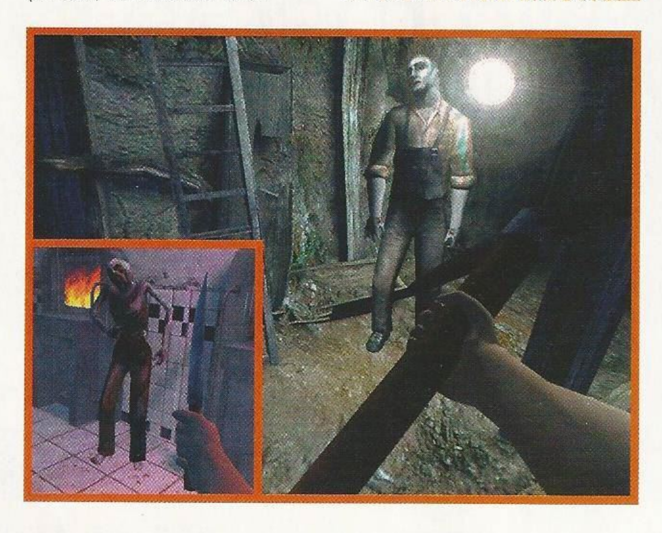
DATE DE SORTIE : Fin 2004



Bloodline. La peur au ventre

Zima Software lève enfin le voile sur ce sacré Survival Horror en vue à la première personne, mix de Resident Evil et de Doom 3. Si le principe ne doit pas être très novateur, le gameplay s'annonce plutôt classique, Micro Application (eh oui, cet éditeur a un catalogue éclectique !) annonce un tout nouveau système, baptisé "Active Shock". Par on ne sait encore quel procédé, il s'agira d'insuffler la peur du héros au joueur. Un concept ambitieux que l'on a hâte de juger sur pièce.

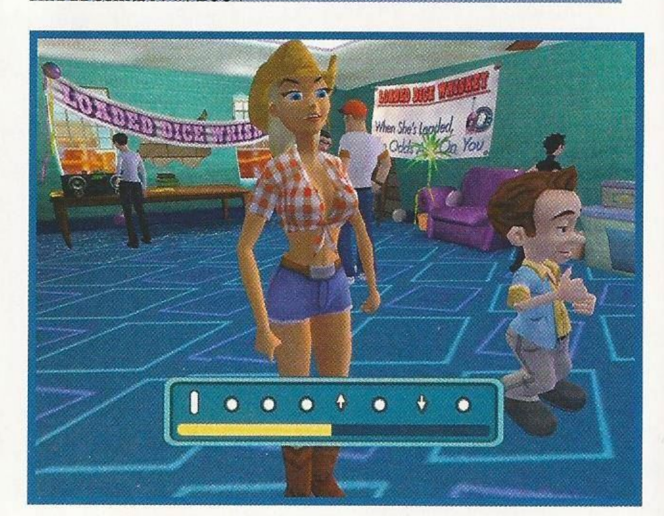
DATE DE SORTIE : Automne 2004



Leisure Suit Larry. Le plus grand mac sur PC

High Voltage Software digère le passage (obligé) à la 3D et prépare la sortie de Leisure Suit Larry : Magna Cum Laude. Huitième épisode d'une série née il y a près de vingt ans, cet opus vous proposera d'incarner le neveu du plus grand mac sur PC. Evidemment, le vice est dans ses gênes, comme dans ceux de son célèbre oncle. Graphiquement mignon, ce titre ne s'annonce pourtant pas exceptionnel, mais est-ce vraiment ce que recherchent les nombreux fans de la série ?

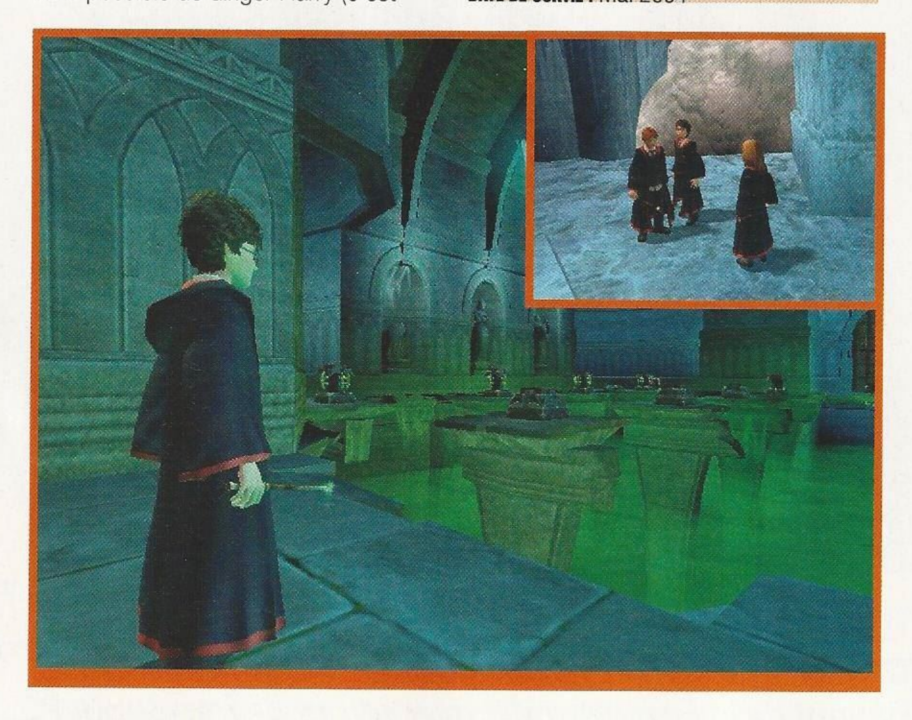
DATE DE SORTIE : Fin 2004



Harry Potter... De nouvelles images !

Comme à chaque film retraçant les aventures du petit magicien, EA se fend d'un nouveau jeu. Voici quelques images du titre Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban. Dans ce nouvel épisode, rappelons-le, il sera possible de diriger Harry (c'est évident !) mais aussi ses deux amis, Ron Weasley et Hermione Granger. La fine équipe, quoi ! Voilà qui devrait apporter un bol d'air frais à la série... Promis, dans notre prochain numéro, on vous en dira plus. Beaucoup plus !

DATE DE SORTIE : Mai 2004



Pirates ! Un Meier remake

Vous le savez tous, depuis le temps... Sid Meier s'est décidé à faire un remake de Sid Meier's Pirates !, un jeu datant de 1987. Graphiquement,le jeu est plus fin, et le gameplay devrait lui aussi subir de subtiles retouches. Le titre sera dévoilé plus en détail durant l'E3, à la mi-mai. Déjà ?

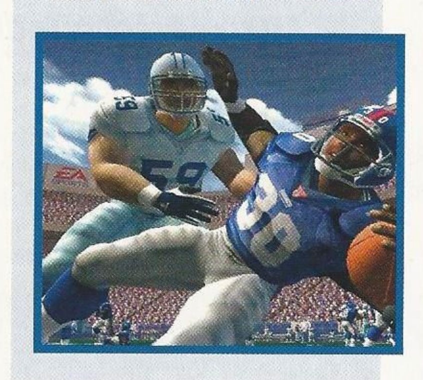
DATE DE SORTIE : Automne 2004



Madden 2005. Quoi de neuf, John ?

De l'autre côté de l'Atlantique, EA Sports a dévoilé Madden 2005, le nouvel opus de sa plus lucrative licence. C'est toujours aussi beau, mais qu'en sera-t-il des innovations ? Pour l'heure, on n'en sait rien. Je sais, c'est cruel, mais on est franc !

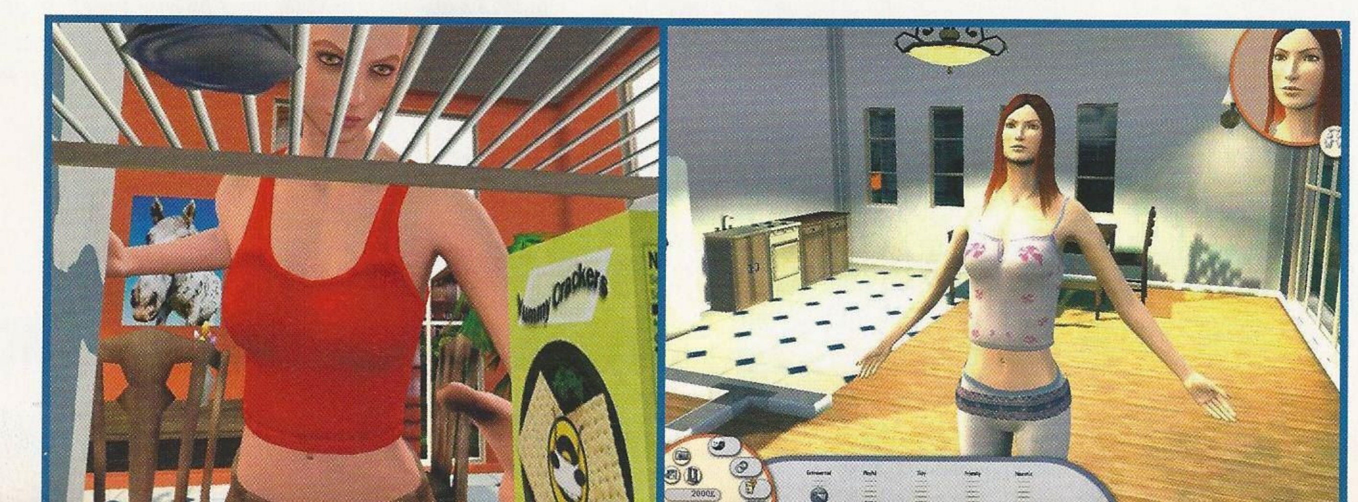
DATE DE SORTIE : Eté 2004



Singles. Un jeu pour Jérôme !

Singles n'en finit plus de se dévoiler. A force, il va se retrouver à poil. On l'attendait ce mois-ci, et on l'attend toujours... Comme le prouvent ces images, l'interface semble avoir été calquée sur celle des Sims. Et son intérêt ? Réponse en mai, parce qu'en avril, des jeux se défilent ! Jérôme patientera pour flirter...

DATE DE SORTIE : Disponible



The African Queen

A PEINE PEUT-ON SAVOURER LES PREMIÈRES JOIES DE SYBÉRIA 2 QUE BENOÎT SOKAL ET TOUTE L'ÉQUIPE DE WHITE BIRDS LÈVENT LE VOILE SUR LOST PARADISE. RANGEZ LES DOUDOUNES, DIRECTION L'AFRIQUE !

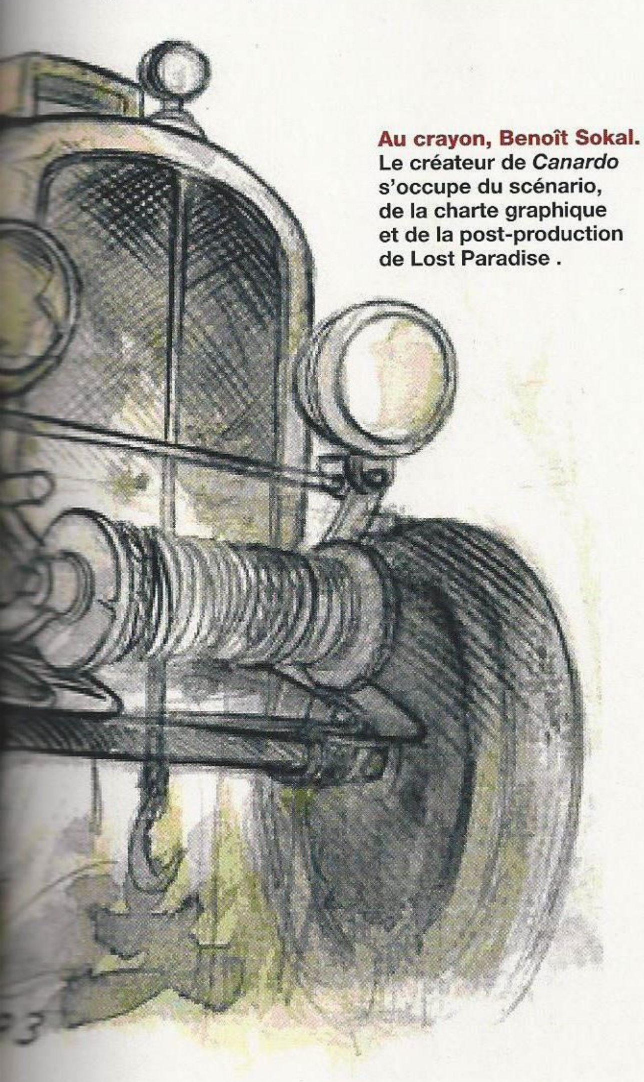


Dès que l'on a su que Benoît Sokal préparait quelque chose de nouveau, nous nous sommes précipités. Le génial auteur de *Canardo* en BD, de l'Amerzone et des Sybéria possède ce petit grain créatif que l'on ne retrouve pas ailleurs, même dans des équipes d'une centaine de personnes. Et si nulle once d'émotions ne se trouve dans un Far Cry ou dans un World of Warcraft, les jeux de Sokal, eux, en regorgent.

Cette fois-ci, direction l'Afrique noire, ce qui nous change un peu des paysages de l'outre Volga. Les auteurs ne veulent bien entendu pas dévoiler toutes les pérégrinations de l'héroïne, que l'on appelle Anne, mais nous possédons déjà l'idée de base, le pitch comme on dit.

La nouvelle star commence son aventure par un accident d'avion. Suite à ce choc, elle perd la mémoire. Quelques indices lui donnent des pistes sur son passé possible. Un passeport suisse et un téléphone portable laissent entrevoir la destination qu'elle prendra à la fin de l'histoire. L'ennui reste le contexte politique du pays.

Des rebelles viennent de commencer une marche vers la capitale. Son premier réflexe est d'aller voir le roi local. Il lui promet de la rapatrier au pays du chocolat si elle descend dans le sud du pays pour placer une panthère dans son habitat naturel. Bien entendu, son chemin sera parsemé d'embûches et ses rencontres ne seront pas toujours les plus agréables. Et bien entendu, elle devra résoudre de nombreuses énigmes, comme dans les précédentes productions de Benoît Sokal.

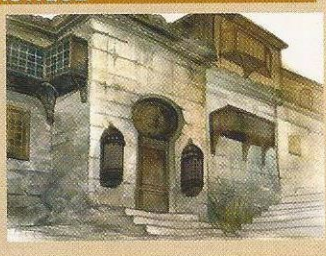


Au crayon, Benoît Sokal. Le créateur de *Canardo* s'occupe du scénario, de la charte graphique et de la post-production de Lost Paradise .

Création d'un angle de vue

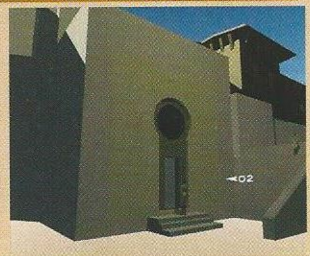
Lost Paradise sera la somme de centaines d'écrans fixes. La création de l'un d'entre eux passe par de nombreuses étapes.

1. REIMS - DIRECTION ARTISTIQUE



A Reims, Benoît Sokal, qui a écrit le scénario, réalise les esquisses de la ville ou de la jungle. Des centaines de croquis qui imprégneront le jeu d'une certaine ambiance, d'une atmosphère précise ainsi que d'une multitude de petits détails, ici et là.

2. ISSY-LES-MOULINEAUX – MASSE MAQUETTE



A partir des croquis de Benoît, un infographiste réalise sur son ordinateur une "masse maquette", à l'aide du logiciel Maya. La réalisation est sommaire, mais tout l'univers du jeu est déjà là. Cette étape est absolument vitale, car elle permet en fait de fixer les futurs plans de caméra, de régler les déplacements des personnages et d'insérer les éléments de gameplay. Par exemple, on voit sur cet écran que le personnage pourra pénétrer par la porte.

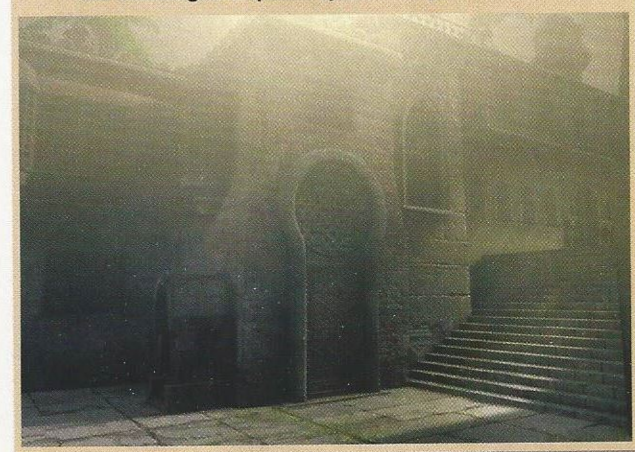
3. SLOVENIE – TEXTURISATION

Les studios d'Arxel Tribe existent encore en Slovénie. Ils s'occupent des textures du jeu et des cinématiques. Le gros avantage d'un jeu avec des décors en 2D, c'est qu'il n'y a aucune contrainte de polygones, le rendu peut donc devenir le plus précis possible. Mais bien sûr, il faut respecter à la lettre la charte graphique de Benoît Sokal.

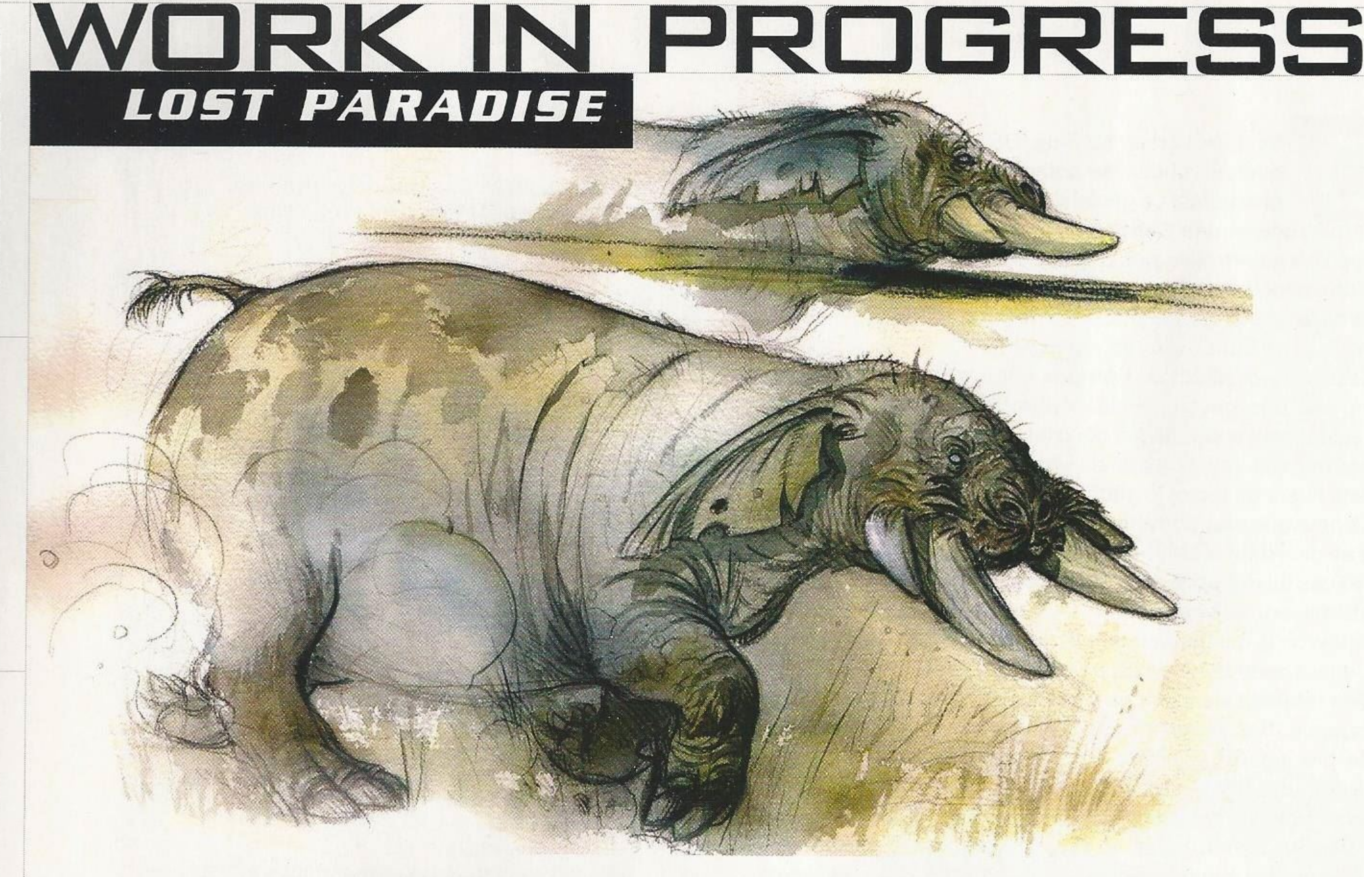


4. REIMS – POST-PRODUCTION

L'auteur de *Canardo* n'est pas un simple dessinateur ne se servant que de crayons. En fait, c'est lui qui se charge de la post-production avec différents outils de retouche 2D (Photoshop d'Adobe) mais également des améliorations 3D (dans l'exemple ci-dessous, on peut distinguer quelques touches de mousse au sol) avec Combustion de Discreet Logic. Ce même logiciel modifie les éclairages et peut rajouter un peu de brouillard...



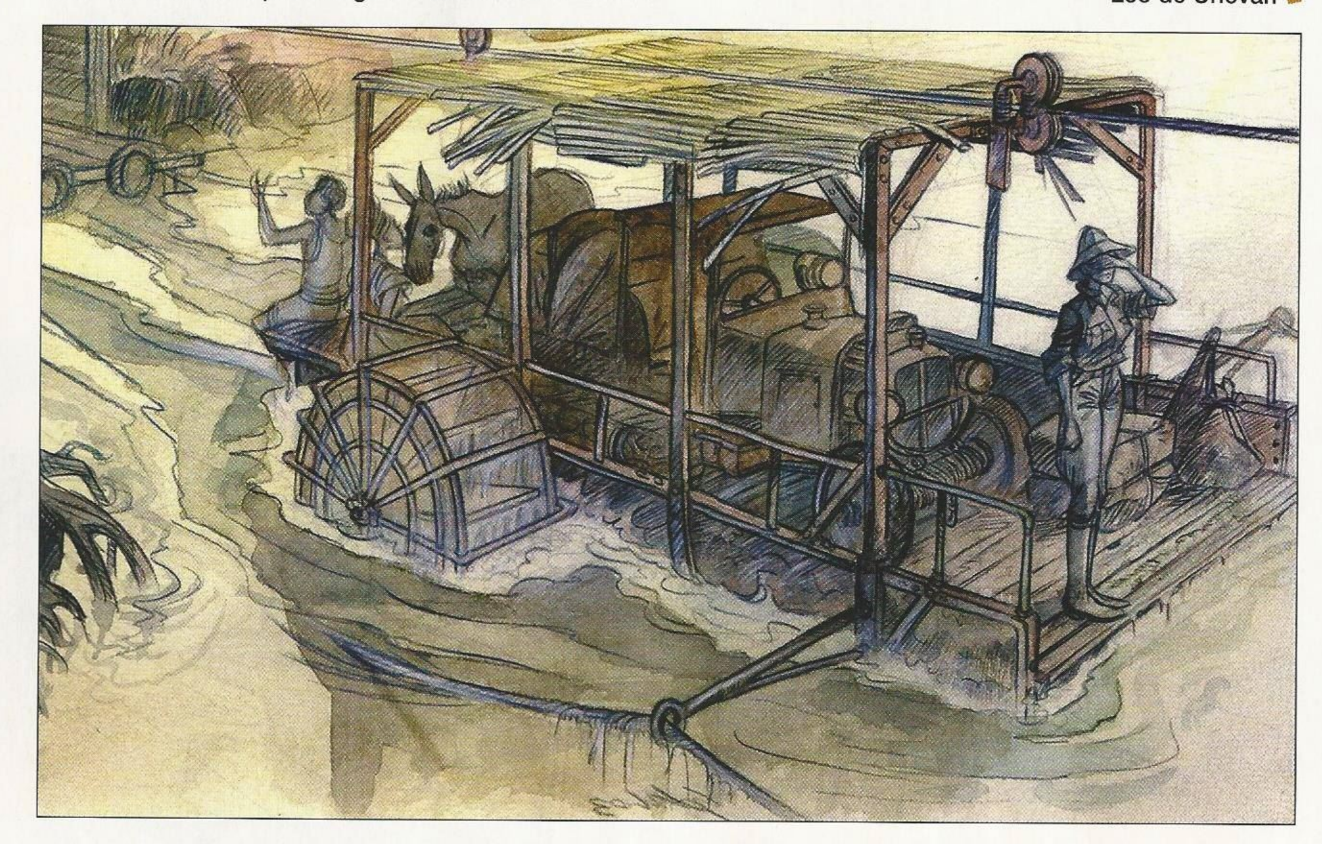
WORK IN PROGRESS
LOST PARADISE



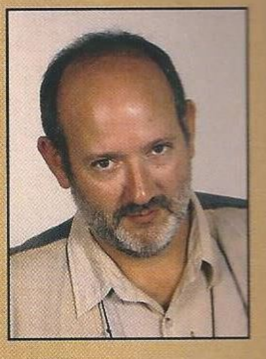
Les similitudes entre Sybéria 2 et Lost Paradise ne s'arrêtent pas là. Les deux héroïnes sont accompagnées d'un animal, l'environnement est dépaysant et on navigue dans un univers faisant office d'intersection entre la réalité et l'imaginaire. Tout commence d'une façon très ordinaire : avec cet accident d'avion, la découverte d'un téléphone portable et des émeutes en Afrique noire. Peu à peu, une faune étonnante va s'inviter sur le trajet de la demoiselle. Des machines délirantes vont faire leur apparition. La french touch est morte, et tant mieux, avec tout ce qu'elle trimbalait comme a priori négatifs. Vive la Sokal touch !

Derrière ce périple, c'est l'occasion de découvrir une aventure pleine de magie, un contexte politique complexe et quelques petits messages dont nous avons tellement besoin dans les jeux. Enfin, quelque chose d'autre que "Halte à la prolifération des zombis" ou "Le Rafale, c'est définitivement mieux que les Mig". White Birds s'attachera d'avantage à mettre le doigt sur l'exploitation des ressources naturelles du continent africain. Inutile de dire que nous vous tiendrons régulièrement au courant des dernières informations sur ce projet.

Léo de Urlevan



Entretien avec Benoît Sokal



RENCONTRER UN SCÉNARISTE, QUI PLUS EST DOUBLÉ D'UN DIRECTEUR ARTISTIQUE, AVEC UNE TELLE LUCIDITÉ SUR LES JEUX VIDÉO N'EST PAS LE QUOTIDIEN DES JOURNALISTES. PRÊT POUR UNE BOUFFÉE D'AIR FRAIS...

Gen4 : Comment êtes-vous passé de la BD aux jeux vidéo ?
Benoît Sokal : Je me suis toujours intéressé aux ordinateurs. Pour La Marque de Raspoutine *(NDLR : Tome 2 de Canardo)*, le symbole a été fait sous Illustrator, il y a bien longtemps. Puis les premiers CD sont arrivés. A l'époque, on disait tout et n'importe quoi. "*Les CD vont prendre la place du livre*", par exemple. Tous les éditeurs de BD ont eu des velléités sur ce support. Pour commencer, j'ai fait un économiseur d'écran Canardo. Ensuite, nous avons su que les jeux étaient ce qui intéressait le plus le public. Tout naturellement, nous avons commencé à développer l'Amerzone, sous Director, chez Casterman. Nous n'étions pas très nombreux.

Gen4 : Quels sont les jeux qui vous intéressent ?
BS : Les jeux d'aventure. Je suis né dans le scénario, d'une génération qui aime les histoires. De plus, je suis un mec d'images. Enfin, pas toutes. Les images de Doom m'ont choqué. Là encore, c'est générationnel. Un graphiste ne peut pas cautionner un Quake, c'est une insulte à l'image.

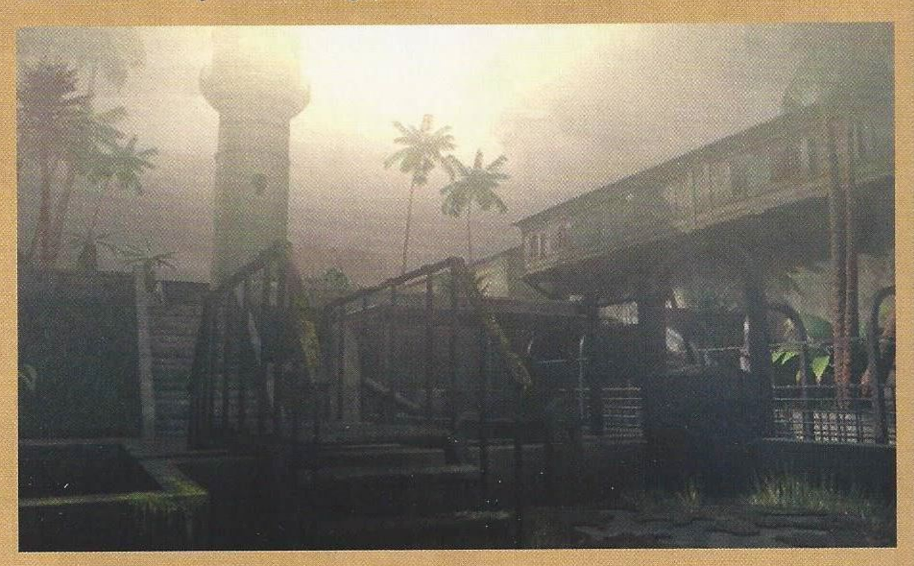
Gen4 : Peut-être que ces images étaient-elles choquantes à l'époque, car la charte graphique était "trash". Mais que dire d'un Far Cry ?
BS : Je ne l'ai pas vu. Le dernier jeu "3D temps réel" auquel j'ai joué est Max Payne 2 et je trouve que c'est encore graphiquement insuffisant. Mais bientôt, on touchera le rendu 3D parfait. D'ailleurs, Lost Paradise sera sans doute le dernier à utiliser la 2D.

Gen4 : Un développeur m'a dit un jour qu'il était obligé de développer des jeux en 3D, car la société éditrice ne sortirait pas le produit sans coller un logo 3D sur la boîte.
BS : Oui, les gens qui ont le pouvoir de décider ne sont pas très intelligents, ils réagissent trop au cours de la Bourse. Vendre 500 000 Sybéria, moi, je trouve ça magnifique. Si tout le monde attend un Tintin pour faire de la BD, il n'y a plus de BD.

Gen4 : Vous venez de dire qu'après Lost Paradise, vous passerez à la 3D. Qu'est-ce que ça va vous apporter ?
BS : Cela enrichira le scénario. Le précalculé est une contrainte. Pour le moment, dans les interactions avec les personnages, il n'y a pas de notions d'action. Dans Sybéria 2, par exemple, on a mis des méchants qui empêchent l'aventure de se dérouler correctement. Mais les rapports entre Kate et les deux frères sont un peu pataulds.

Gen4 : Venons-en maintenant à Lost Paradise. Pourquoi l'Afrique ?
BS : Pourquoi pas ?

Gen4 : N'y a-t-il pas un point commun, entre Sybéria 2 et Lost Paradise, par rapport au rêve d'enfant ?
BS : Le rêve d'enfant, tout le monde l'a un peu en soi. On revisite ses premières années de façon adulte. Vous le savez, je suis belge. Et, indépendamment de toute considération xénophobe, quand on était petits, nous avions une grande fascination pour le Congo. Ce n'est pas comme vous, en France, avec l'Algérie où cela s'est mal passé. Le Congo, c'est le pays de Tarzan, les gorilles, le chocolat, un imaginaire formidable, avec tout ce que ça comportait comme bons sentiments colonialistes. Mais en grandissant, le paradis se désenchante.



Gen4 : Où vous êtes-vous documenté pour Lost Paradise ?
BS : Dans les livres. Je voyage dès que je peux, et j'en profite pour dessiner. Je suis aussi un grand fan des dessins de voyage. Je vais également dans les musées. J'accumule, je trie et je fais la synthèse entre mes lectures et ce que je vois à la télé.

Gen4 : Peut-on dire que les écrans de Lost Paradise sont réalistes ?
BS : Non, pas du tout. Je pars de vraies choses et je glisse vers l'inquiétant... Je ne suis pas un fan d'Heroïc Fantasy, où tout est inventé. Mon Afrique a tout simplement été revisitée : j'ai vu des images d'architectures locales et j'en ai créé des invraisemblables. Plutôt que d'utiliser un animal, j'en crée un. L'idée est de se nourrir en permanence, de bien mélanger pour en faire une histoire.

Gen4 : Comment insuffler de l'émotion dans un jeu ?
BS : Les cinématiques. Chaque joueur joue à son rythme, ce qui empêche toute dramaturgie et, par extension, toute émotion. Il faut des cinématiques pour recentrer les buts de l'histoire. Dans ce procédé, tout est minuté, et on donne du sens.

Gen4 : Qu'est-ce qui fait perdre du sens à un jeu ?
BS : Les fins multiples. Je ne supporte pas. Cela affaiblit la dramaturgie. La fin est importante, c'est une justification. Plusieurs fins, cela revient à dire aux joueurs : prenez ce que vous voulez, débrouillez-vous avec l'histoire ! Blanche-Neige, c'est Lara Croft, Proust, Quake. Tout est une histoire de scénario. Il n'y a pas 36 solutions : il y a la bonne, et les moins bonnes. Quand Blanche-Neige se tire avec le prince, est-il utile de montrer leur quotidien, avec des mômes qui chialent ? Non ! Cette fin était la bonne solution. Vous préférez une armoire Ikea ou un meuble solide ?

Gen4 : Le meuble solide, bien sûr.
BS : Les fins multiples, c'est ça. Pas bien solides, des plans de montage pas forcément clairs.

Gen4 : Les jeux vidéo sont-ils un art ?
BS : Non, ce serait vraiment prétentieux de dire cela. Mais ils sont un moyen d'expression et de création. Quand je fais un jeu, j'ai toujours cela en tête. Enfin, ça peut être sommaire, comme Quake. Mais quand on passe aux jeux d'aventure, ça se complexifie. On crée de l'émotion et ça s'étoffe.

Propos recueillis par Léo de Urlevan

DOSSIER
LINE-UP LUCASARTS

Star Wars toute

PETIT DÉTOUR PAR LONDRES, AU PRINCE CHARLES CINEMA, POUR JETER UN COUP D'ŒIL SUR LES PROCHAINES PRODUCTIONS LUCASARTS. LA LIGNE DE CONDUITE SEMBLE SIMPLE : PRENDRE LES MEILLEURS JEUX DE CHAQUE GENRE ET LES ADAPTER À LA SAUCE STAR WARS. RÉVÉLATIONS AVANT L'E3...



Accueil chaleureux.
Le ton est donné, en route pour découvrir les nouveaux jeux Star Wars.

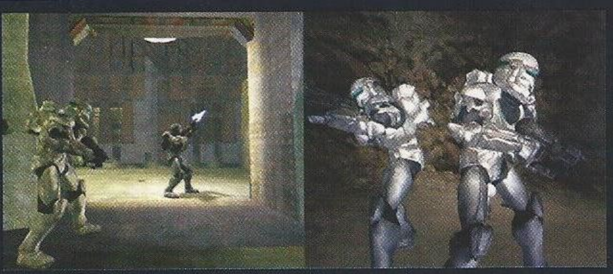
EDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : LucasArts
GENRE : Action
SORTIE : automne 2004
SITE INTERNET : www.lucasarts.com

Un aller-retour à Londres dans la journée pour voir trois jeux du mythique studio Lucas, c'est plutôt intense. Après un accueil terrifiant par des stormtroopers et des officiers de l'Empire, la crème des journalistes "frenchies" encore bien vue à Londres (le Grand Chelem n'avait pas encore été réalisé par le XV de France) s'avance, en quête d'infos rebelles ou impériales.



Tout commence avec Republic Commando. Chronologiquement, il se situe entre l'Attaque des clones et Star Wars : Episode III. Ici, il n'est point question de Force ou d'une quelconque quête freudienne pour tuer le père. Vous incarnerez un membre des forces spéciales dont les missions vous conduiront à libérer des otages, à vous infiltrer dans des bâtiments, à assassiner des personnes gênantes...
L'univers des films des deux Trilogies est parfaitement représenté à travers les nombreuses armes, toutes issues de la base de données, et quelques lieux mythiques comme Kashyyyk, la planète des Wookies. Pour résumer, on peut dire qu'il s'agit d'un Raven Shield à la sauce Star Wars. Ni plus ni moins.





Le grand intérêt de Republic Commando est de **présenter une facette** qui n'a pas été abordée dans les films, celle des agents d'infiltration. Nul doute que les environnements proposés enrichiront un univers étendu déjà bien pourvu. Pour faire monter la sauce, LucasArts annonce la présence du Général Grievous, un des personnages d'Episode III.

Vient ensuite la présentation de Star Wars : Battlefront. Celui-là, s'il possède un bon rythme et un bon gameplay, il peut devenir une petite tuerie. On sera le soldat des grandes confrontations qui ont émaillé les différents volets des deux trilogies. Sur Hoth, Naboo, Tatooine… On risque bien de revivre les moments les plus forts des films.

Quatre factions seront à la disposition du joueur : Rebelle, Impérial, Clone ou Droïde. Chacun des clans devrait proposer cinq corps de métier distincts avec des spécialisations uniques. Le plus beau reste encore à venir. Comme dans un certain Battlefield, il sera possible de piloter une quinzaine d'engins, allant du AT-ST au X-Wing, en passant par les Speeder Bikes.

Un mode Solo sera à la disposition du joueur, mais, bien évidemment, c'est avant tout sur le Net que se pratiquera le jeu, avec un mode Conquest (regroupant jusqu'à 64 joueurs sur PC). Les vainqueurs s'affronteront pour imposer la suprématie des différentes planètes. Par ailleurs, chaque victoire permettra de gagner des bonus applicables aux futurs affrontements.



La 3e présentation concerne Mercenaries… Ouf, il n'est pas question de Star Wars ! D'un autre côté, il n'est pas question de PC non plus, puisque le jeu est prévu sur Xbox et PS2. Il sortira si les versions consoles remportent un réel succès avec cette guerre contre la Corée du Nord, durant laquelle on pilote plein d'engins, et où ça explose dans tous les sens pendant 52 missions.

Chaque mission représente une carte… Oui, vous l'avez compris, LucasArts surfe un peu sur une actualité pas vraiment gaie. Et pour tout vous dire, ce titre est bien moins prometteur que les autres. Mais dans l'ensemble, les nouvelles sont plutôt bonnes. Un hit en puissance et un bon jeu en perspective, le tout baignant dans une sauce Star Wars, ça le fait toujours, n'est-ce pas ?

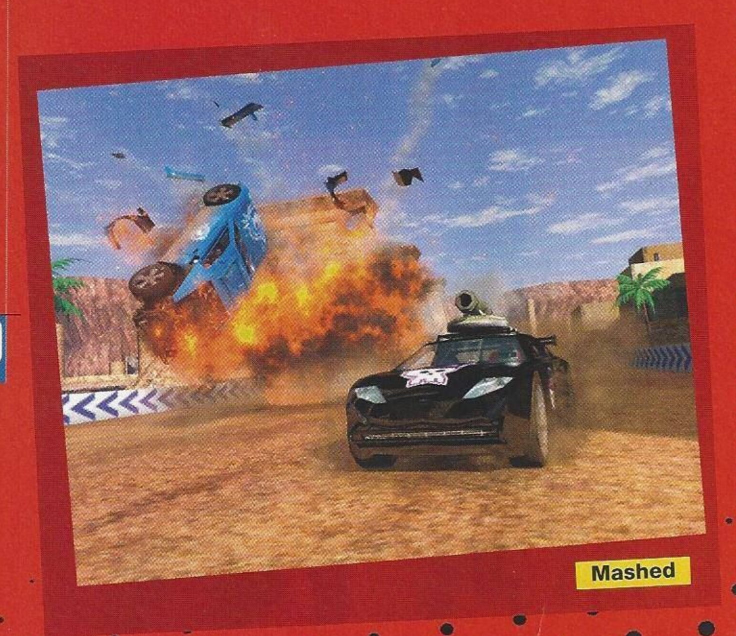
Léo de Urlevan

L'empire des licences

AVANT L'E3, QUELQUES ÉDITEURS DAIGNENT DÉVOILER LES GRANDS AXES DE LEURS PRODUCTIONS POUR L'ANNÉE. C'EST LE CAS D'EMPIRE QUI NOUS A MONTRÉ BON NOMBRE DE SES PRODUITS À DES NIVEAUX DE DÉVELOPPEMENT TRÈS DIFFÉRENTS.

Tous les éditeurs ne peuvent pas se vanter d'avoir autant de produits en préparation. Bon, tous les éditeurs n'ont pas non plus des Bad Boys II sous le coude et ça doit être un soulagement (jetez un coup d'œil au test). Cette présentation fut donc en dents de scie. Tous les journalistes présents se sont éclatés sur **Mashed** (en preview dans ce numéro), ont apprécié Flatout mais pour le reste, les produits n'en étaient pas à un stade de développement très avancé.

Commençons par **Starship Troopers**. Deuxième adaptation du film de Verhoeven, nous sommes face à un FPS très bourrin au moteur assez puissant. En effet, il sera possible de vous retrouver face à une centaine d'insectes dans des environnements aussi bien intérieurs qu'extérieurs. On revivra des scènes classiques comme l'invasion du fort par les bugs. On incarne Rico et lui seul, soldat parmi tant d'autres. On sent tout de même par avance que toute la qualité narrative du film, et notamment son aspect anti-militariste, va s'effacer au profit d'un jeu n'ayant qu'un seul leitmotiv : l'action. Pourquoi pas ? Prévu pour l'hiver 2004.


Mashed

Très corporatiste, **Ford Racing 3** ne semble pas apporter un plus indéniable par rapport à la précédente version, mis à part quelques features intéressants : 40 nouveaux modèles (60 en tout maintenant), 24 circuits, 12 types de courses… Signalons cependant quelques petits jeux rigolos comme le sauvetage d'une voiture dans une rivière. Réussir dans cette épreuve implique un savant dosage de freinage et d'accélération brutale. Il paraît que les jeux de ce genre sont très nombreux. Mais cela intéressera avant tout les concessionnaires et quelques milliardaires de Détroit. Prévu pour l'hiver 2004.

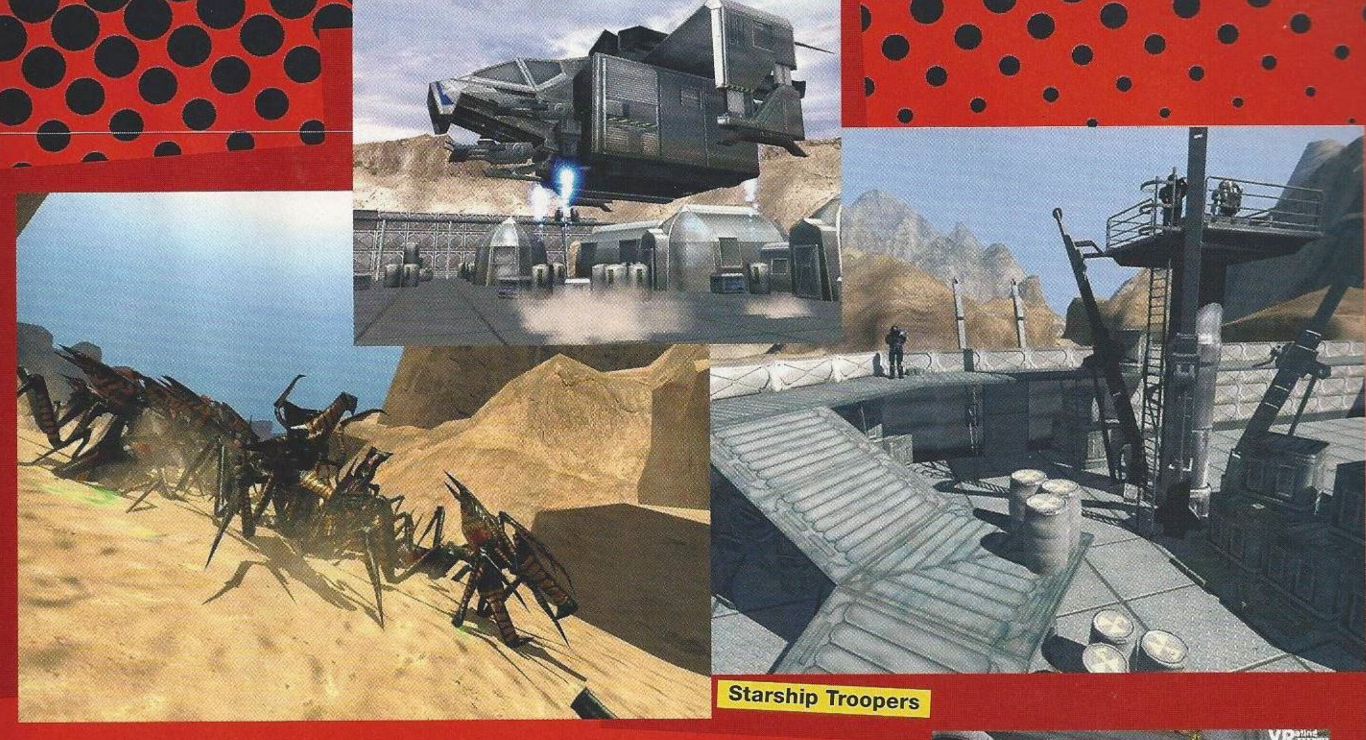
Starsky et Hutch 2… Que dire ? C'est une série télé qui va bientôt devenir un film et Empire profite de cet événement (si toutefois c'en est un) pour nous sortir la suite d'un jeu qui a très vite été oublié. Le concept des courses poursuites est maintenu mais dans une moindre mesure. D'ailleurs, la présentation fut axée sur le tir. Attention, pas du FPS comme on pourrait le croire, plutôt façon Virtua Cop. Pour les plus jeunes qui nous rejoignent, sachez que c'est un genre qui a marché il y quand même quelques années. Le joueur ne se déplace pas. Il tire sur des cibles en évitant de tuer des victimes, forcément innocentes (petites filles, petites vieilles, courtiers en Bourse), et progresse dans un univers en 3D, pas forcément richement texturé une fois tous les ennemis abattus. Que dire de plus, si ce n'est qu'il vaut mieux un Starsky et Hutch réussi qu'un Derrick raté. Quelle lapalissade… Prévu pour l'hiver 2004.

On termine par quelque chose de plus consistant, dont la fin du développement est proche. **Flatout** est un jeu de course aux voitures hautement destructibles. La liberté d'action du joueur est presque sans limite. Il est possible de rester sur la piste mais mieux vaut être ouvert d'esprit et tenter de trouver les raccourcis les plus significatifs pour remporter de belles victoires. Mais gare aux chocs, car votre voiture peut littéralement voler en miettes. Très spectaculaire, assez réaliste, on retrouvera avec Flatout le plaisir anarchiste qu'avait pu provoquer un Destruction Derby. Prévu pour l'automne 2004.

Voilà, on se quitte et n'oubliez pas d'aller jeter un coup d'œil au test de Bad Boys 2 et à la preview de Mashed.

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : SG Diffusion
DÉVELOPPEUR : Empire
GENRE : Essence et licences

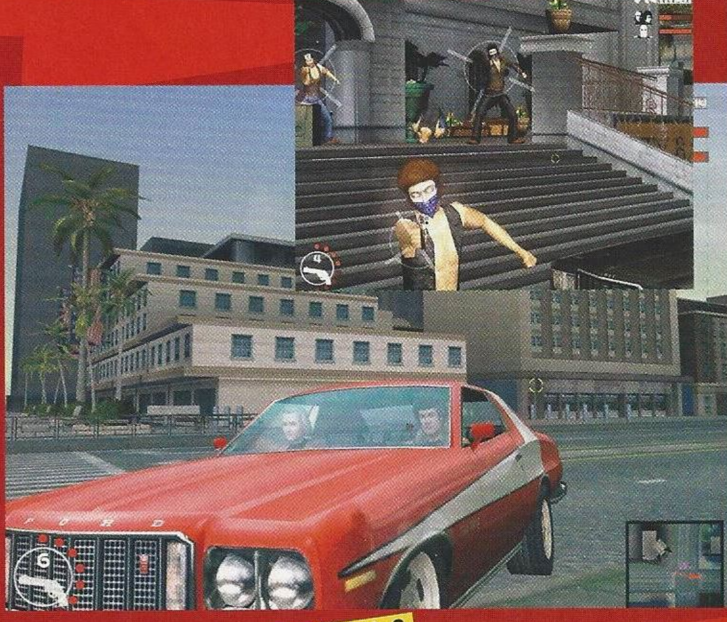


Starship Troopers

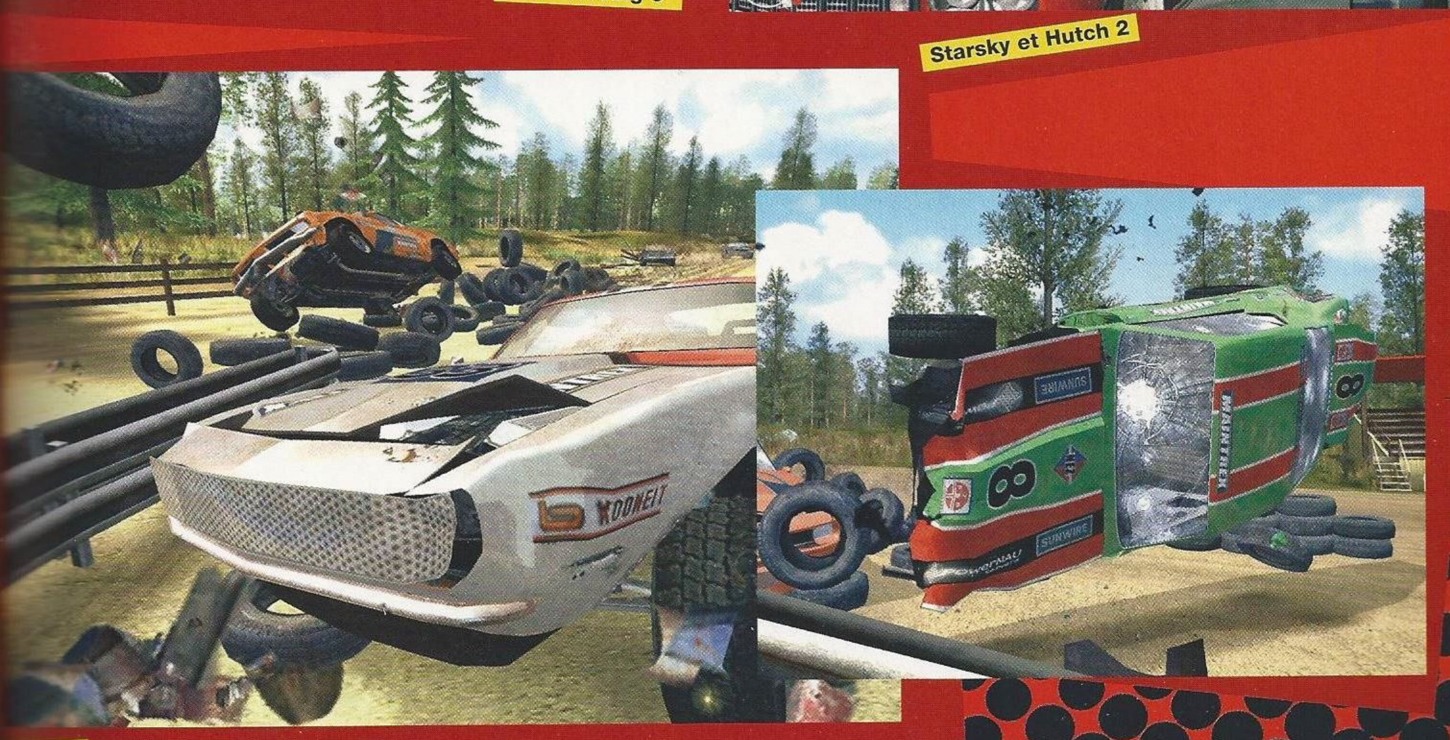




Ford Racing 3



Starsky et Hutch 2



Flatout

NINJA GAIDEN



Ninja ni maître

MON DIEU ! ILS ONT OSÉ LE DÉTERRER ! SACRILÈGE ? QUE NENNI ! CE CLASSIQUE DES ANNÉES 80 REVIENT AVEC SES SHURIKENS ALIASÉS POUR MASSACRER DU VILAIN SUR VOS XBOX.

La Team Ninja a réalisé l'impossible. L'héritier de la Lignée des Dragons, Ryû, part en guerre dans une sombre histoire de vengeance. On s'en fout un peu, voire même carrément. Le jeu tient par ses graphismes hallucinants et par sa démesure. Ce titre vous distrait par ses cinématiques à tomber, ses gros "boss" invulnérables et une action non stop. Ici, vous n'aurez aucun répit, le jeu est d'une difficulté démesurée. Avis aux fans de la sauvegarde, ils seront ravis. Pourtant, on se relance toujours dans la bataille. Au fil de votre progression, de nouvelles armes font leur apparition, de nouveaux mouvements vous permettront grâce à ces lames et autres flèches de faire du grand n'importe quoi mais toujours avec classe.

Les ennemis sont sortis tout droit de nos mémoires. Le moindre sbire du grand patron démoniaque peut vous achever, les boss sont increvables, et on se demande perpétuellement pourquoi à quinze ans on aurait explosé le jeu et que, dix ans après, on bloque sans arrêt. Pourtant, la production n'a pas été si mauvaise et le jeu s'inspire franchement de trucs vus ailleurs. Les bonus laissés par les ennemis décimés, les courses sur les murs à la Prince of Persia. Mais le tout est si bien intégré que le gameplay devient vraiment ultime. La plate-forme, genre disparu, ressurgit même ça et là, juste histoire de râler contre la caméra qui déconne par moments.

Niveau jouabilité, c'est du bonheur. Ryû est aussi souple que Léo, il saute dans tous les coins des superbes décors. Un vrai Sam Fisher qui aurait trop maté *Kill Bill*. De nombreux sauts et combos sont disponibles. A la Shenmue, vous aurez sur votre chemin des trucs à acheter pour débloquer encore plus de customisations pour votre joli petit bonhomme revanchard. Il vous faudra bien ça face aux patterns d'ennemis déferlant continuellement.

Pour les coups, on trouve de tout. Faibles ou forts, défensifs ou dévastateurs, il y en a pour tous les goûts. On se retrouve face à des enchaînements dignes des autres productions de la Team Ninja. Le bourrinage vous emmène droit à l'écran de menus. Ici, la finesse est de mise et vous

Boktai

GBA

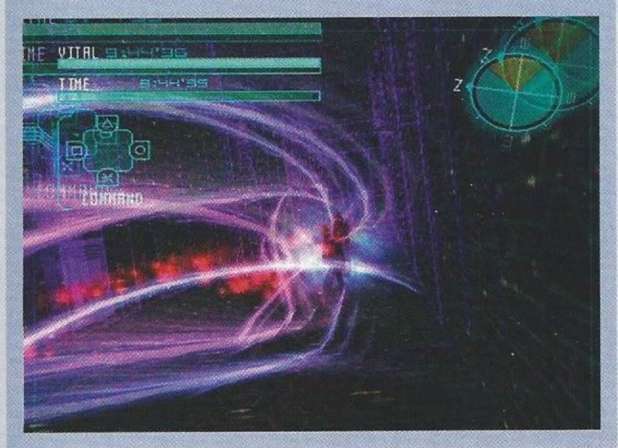
Hideo Kojima, le père de Metal Gear Solid, débarque avec une idée assez terrible. La cartouche de Boktai, outre les aventures d'un jeune chasseur de vampires, contient un capteur soleil, qui modifie le jeu en direct. La cartouche gère donc le climat en temps réel et, bien sûr, il y a plus de vampires la nuit qu'en pleine journée. A vous d'optimiser vos parties. Gadget ou idée géniale, peu importe ! Boktai est d'ores et déjà une cartouche culte pour peu qu'on aime sortir de l'ordinaire. On regrettera que le titre soit un peu classique et que tout le génie du monsieur soit passé dans le capteur.



CY Girls



Konami revient avec un tout nouveau jeu d'action, futuriste, avec des filles à la plastique impeccable. Mélangeant action, un minimum de réflexion, le jeu bénéficie d'une atmosphère sympathique qui sauve une réalisation limite. On appréciera le fait que, selon l'héroïne, l'histoire varie. Du classique donc, mais étrangement attachant grâce à une atmosphère presque inexplicable. Sans doute due au gameplay, une réminiscence des vieilles productions. L'éditeur ne ment pas, c'est un bon petit jeu avec de bonnes idées et des défauts, et qui laisse la part belle à l'imagination. A essayer !



devrez gérer au mieux énergie et réserve de force pour vous lâcher au bon moment. Gardez en tête que la scène d'après et toujours plus dure et que par conséquent, vous ne pouvez compter que sur votre sang-froid et pas sur les superpouvoirs pour nettoyer l'écran.

Vous l'aurez compris, c'est du brutal. Pas de vrai niveau pour les "casual gamers", on attaque directement par du costaud. Ne zappez pas ce titre ! A l'heure des grosses productions insipides, il vous redonnera à coup sûr l'envie de jouer pour longtemps.

Jérôme

DRAGON BALL Z BÛKÛTÔGEKI

Banpresto nous sort un énième Dragon Ball Z pas piqué des hannetons. A l'ancienne, avec des zooms et des personnages qui virevoltent et tout et tout. C'est beau à voir. Mode "Story" classieux, vraiment digne des productions Gundam, ou tout simplement bastonnade dans les pures règles de la série, tout y est ! Une cartouche qui ne devrait pas quitter votre **GBA SP** avant longtemps. On regrettera juste que, malgré le nombre hallucinant de combos disponibles, on se retrouve un peu toujours face aux mêmes feelings d'un personnage à l'autre. Pas grave. Tout est dans la tête !



ASHEN

Un superbe FPS pour la N-Gage, ça se fête. Le jeu est terrible avec un scénario bien construit pour une fois et une action haletante. Idéal pour se défouler dans le métro, le soir. Mais le must reste bien sûr d'y jouer à deux, grâce à l'excellente connectique invisible de la console de Nokia. On ne vous dira jamais assez de bien de celle-ci, qui rend heureux Jérôme avec son Tony Hawk portable depuis près d'un an. Alors à votre gun et à vos oreillettes, ça va blaster sévère !

HOKUTO NO KEN

Ken le survivant revient à la vie avec cette adaptation foireuse d'un vieux titre Sega. Faisant partie de la collection Ages 2500, il est uniquement disponible en import, sur **PS2**. Animation ridicule, gameplay inexistant, situations grotesques et graphismes hideux : tout ce qu'on aime pour se défouler et se marrer entre amis un soir. A vous de voir. Le jeu ultime pour les fans d'Altered Beast, une sombre bouse pour tous les autres !



FIREFIGHTER F.D.18

Chaud, très chaud ce titre de Konami. Pour tous ceux qui ont aimé Fire Department et qui attendent le 2, voici un très bon jeu d'action qui vous vaudra de crever enflammé plus d'une fois. Il y a des "boss" et tout ce qui fait le charme des jeux d'arcade. Le thème est par ailleurs peu courant, surtout sur **PS2**. Les fans apprécieront. L'histoire ne dit pas si le calendrier avec les petits chats est fourni avec. Allez tous brûler en enfer ! Tous !

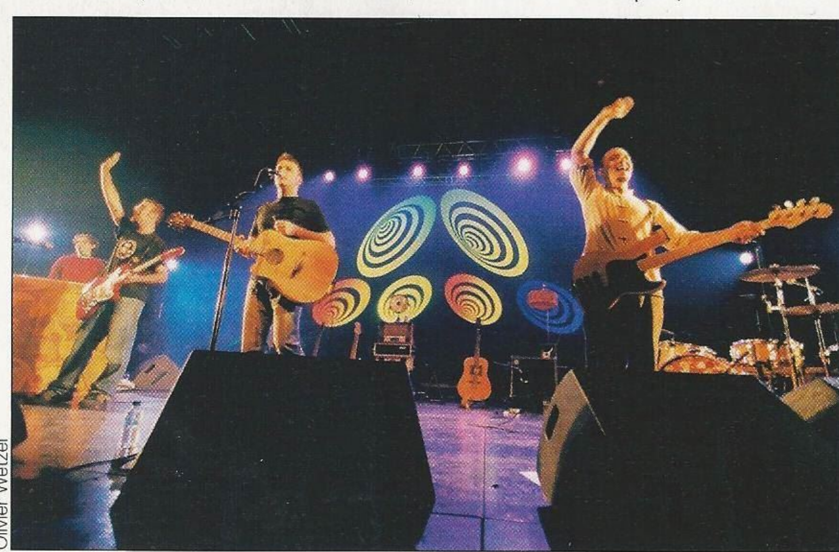
Un mai de choix

L'ÉTUDE DU PROFESSEUR JOHNSON, UNIVERSITÉ DU MASSACHUSETTS, EST FORMELLE : 98 % DES LECTEURS DE GEN4 SONT CONTENTS DE SE SORTIR LA TÊTE DES JEUX VIDÉO GRÂCE À LA RUBRIQUE HORS JEUX. IL NOUS INDIQUE ÉGALEMENT QUE LES LECTEURS SONT PARTICULIÈREMENT CONTENTS DES CHRONIQUES MUSICALES, DES FILMS DE PROCÈS ET DES REPORTAGES. CE N'EST PAS TOMBÉ DANS L'OREILLE D'UN SOURD. MERCI PROFESSEUR JOHNSON, POUR VOS REMARQUABLES ÉTUDES…

>> DVD – DISQUE

Spleen positif

Bien avant le coup d'envoi, on sentait la pression palpable, ce match de Mickey 3D face à son public devait être la concrétisation d'une tournée phénoménale. Découvrons ensemble le film du match…
0'00. Coup d'envoi. "Engo" de *Tu dis mais ne sais pas*. Pas vraiment nerveux, mais efficace. 3'40. Interception de *Demain finira bien*, bien meilleur qu'à l'entraînement studio. 6'09. Passement de jambe de *Ça m'étonne pas*. 9'20. Quand *Les gens raisonnables* récupèrent la balle, le public soutient son équipe. Ça s'énerve un peu, mais reste fair-play. 13'03. Le match s'enlise car *Ma grand-mère* a la balle au pied. 16'26. C'est toute l'équipe et le public qui s'enflamment dès que *Respire* a la balle. La partie démarre vraiment et l'action se concrétise par un magnifique but (1-0). 20'13. Même si *Les enfants* sont fatigués, le spectacle demeure tout aussi appréciable. 24'13. Action individuelle de Mickey par l'intermédiaire de *Johnny Rep*. Seul, face au gardien, lucarne (2-0). 27'23. Durcissement et engagement manifeste avec *Le grand Jacques*. Non, ce n'est pas une reprise de volée du célèbre joueur belge. Passe en profondeur à… 29'28. …à *La France a peur*, pour rester dans le même ton. Manœuvres ironiques, discussions…



Olivier Wetzel

mais l'arbitre hongrois ne dit rien. 35'05. *Là*, le ton s'adoucit. Quand la poésie prend le pas sur le sport, on assiste à ce spectacle magnifique (3-0). 38'03. Plus rien ne peut les arrêter. *La peur* traverse le terrain au pas de course. 41'04. C'est avec le même rythme endiablé que *Plus rien* intercepte la balle. Cela se solde par un nouveau but (4-0). 44'46. Le match semble plié, alors l'équipe donne la balle à *Mimoun, fils de harki*, 40 ans passés, qui s'en tire vraiment bien. 48'09. Déprime générale quand *Amen* a le ballon. Mais cela coupe également les pattes des adversaires (5-0). Jusque-là, tout va bien… 51'54. *J'ai demandé à la lune* avait été transféré dans l'équipe d'Indochine. Mais il revient dans son pays natal, avec un jeu plus brutal, plus efficace. La conclusion est simple (6-0). 55'09. Le mercato a porté ses fruits. L'équipe s'est enrichie d'un joueur de la célèbre équipe de Liverpool : *I saw her standing there* conclut le bal en envoyant la balle dans les buts (7-0). 59'35. Le match est loin d'être terminé. *Johnny Rep* (Version Studio) revient faire un petit tour, sans les acclamations bien entendu. Mais il faut attendre les prolongations des prolongations, dans le silence pour obtenir le joueur caché. Inter mi-temps, pourrait-on dire. Les projecteurs s'éteignent, les micros également et c'est Mickey qui a le dernier mot mais on ne l'entend plus, ses équipiers intermittents (Régie, retour…) ne jouent plus. Seul donc, Mickey marque le dernier but (8-0).
Le match est déjà disponible en DVD, avec quelques modif' cependant. A la façon "*Les yeux dans les bleus*", on suit l'équipe de manière très intimiste, aussi bien dans les gros moments de fatigue que dans ceux de détente, en pleine canicule. Mickey à la caméra, on ne le voit pas souvent. Un autre reportage lors du concert au Zénith, animé par Jacky Berroyer, est également indispensable. En petits bonus : les clips dont Respire, victoire de la musique, cerise sur le gâteau. Le match en lui-même est assez étrange. L'image est souvent divisée entre tous les musiciens et alterne entre 4/3 et 16/9. Dans le même ordre d'idées, toutes les 3 ou 4 chansons, surgissent des interviews. Original, mais on aurait aimé un choix (avec ou sans interview) pour une meilleure fluidité. Le rythme se retrouve haché, mais l'idée est cependant bonne car ça reste du bonus.

>> **LIVRE**

Les scandales de la République

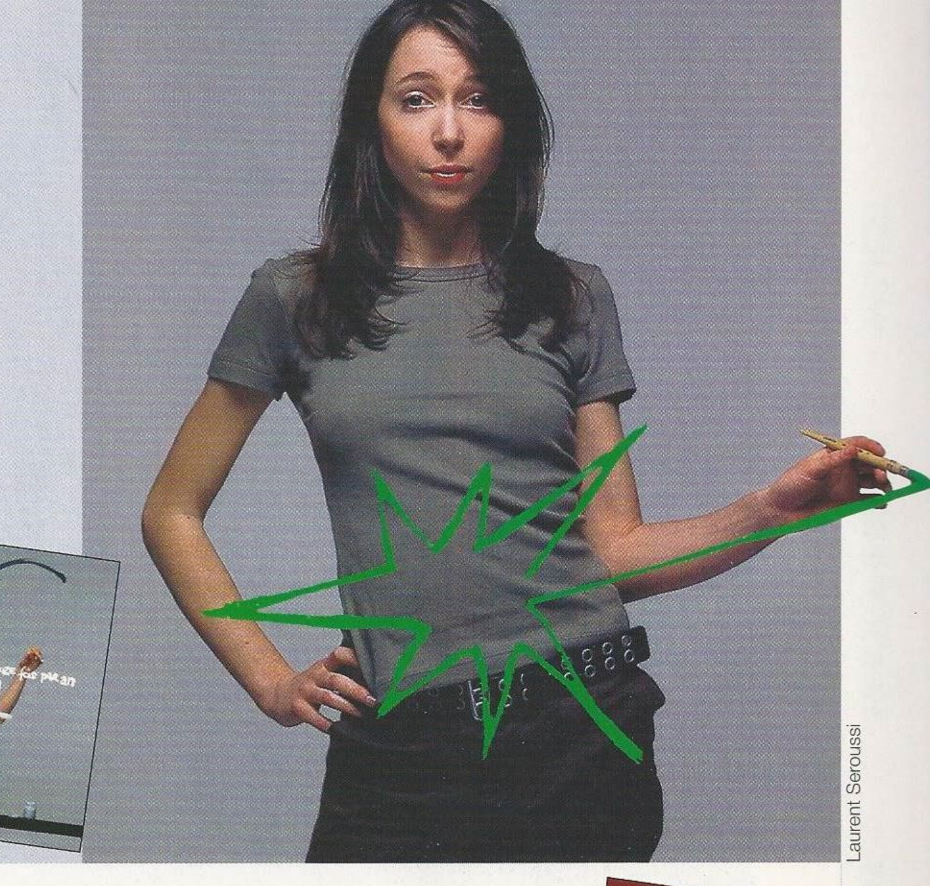
Avec un titre pareil, vous vous dites que Léo est en train de tourner poujadiste. Je vous renvoie alors vers l'auteur qui se défend du "tous pourris". *"L'historien est là pour décrire et pour expliquer, non pour hurler avec les loups."* Le concept est très bien pensé. Il s'agit de passer en revue une quarantaine d'affaires d'Etat depuis la troisième République : Panama, Stavisky, l'Observatoire, Ben Barka, Bokassa, le sang contaminé, ELF… Chaque affaire est détaillée avec du recul, replacée dans son contexte et, surtout, on y explique par où il arrive et à qui profite le scandale. Derrière cela, on distingue les failles de chacune des Républiques. Passionnant !

>> Les Scandales de la République
De : Jean Garrigues Editeur : Robert Laffont
Date de sortie : Immédiate
Prix : Environ 20 euros

>> **DISQUE**

Douze fois par an

Bénabar au féminin a-t-on pu lire dans les journaux. Je me demande si ce n'est pas Bénabar la Jeanne Cherhal au masculin. 12 titres. Au bout du quatrième, on est déjà amoureux, ce qui fera très plaisir à ma femme qui m'a conseillé de l'écouter. Elle alterne tout : le chant, les cris et le phrasé (à une vitesse ahurissante sur *Le petit voisin*), la java et le blues, l'humour et la lassitude. Les thèmes sont également très variés ; on peut même dire que ça part dans tous les sens pour le plaisir de l'oreille et de l'intellect. Enfin une chanteuse qui ne sort pas d'une "real TV" et qui ne nous casse pas les bonbons avec ses amis les caribous. A découvrir d'urgence !



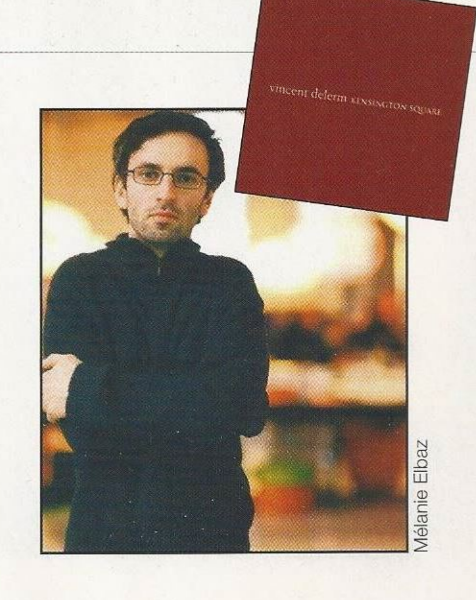
Laurent Seroussi

>> Douze fois par an
De : Jeanne Cherhal
Editeur : Tôt ou tard
Disponibilité : immédiate
Prix : 145 euros environ

>> **DISQUE**

Kensington Square

Entrer dans l'univers de Vincent Delerm ne semble pas toujours évident, comme en témoigne son dernier album. A la première écoute, trois ou quatre chansons intellectuellement compréhensibles retiennent votre attention, les plus obispiennes. Bon, ok, j'abuse un peu. *Les filles de 1973, Quatrième de couverture, La natation synchronisée* et *Anita Petersen* sont de petits bijoux d'humour et de nostalgie. Après quelques écoutes, on s'attache également à d'autres titres, mais ça s'arrête là. Quand Vincent parodie Delerm, ça fait mal. Sa voix d'habitué des anti-dépresseurs, accompagnée d'une note de piano toutes les dix secondes, cette fois, ça ne passe pas. Rassurez-vous, cela ne concerne que deux ou trois chansons. Le reste, c'est du tout bon.



Mélanie Elbaz

>> Kensington Square De : Vincent Delerm Editeur : Tôt ou tard
Disponibilité : immédiate - Prix : 15 euros environ

>> DVD

Le monde de Némo

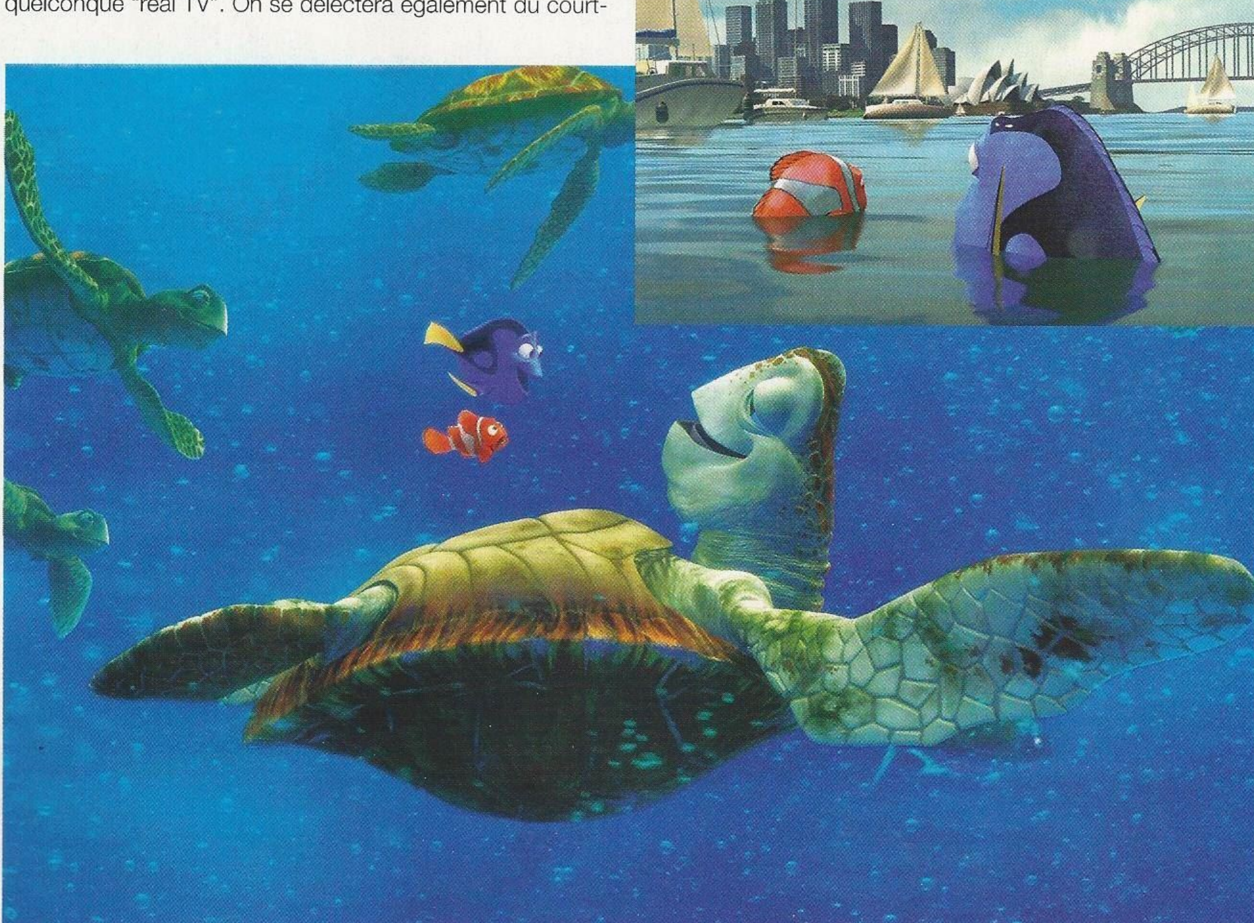
Pour les extra-terrestres qui ne connaîtraient pas les films Pixar, sachez que *Le monde de Némo* est leur film le plus récent. Tout commence assez mal car la maman de Némo, un poisson-clown, meurt mangée par un barracuda. L'éducation passera par le père, qui a tendance à le surprotéger. Lors du premier jour à l'école, Némo va faire un petit tour pendant la récré et s'éloigne un peu trop. Et hop, le voilà capturé par un homme-grenouille sous les yeux du papa. Commence alors un long voyage pour ce dernier. Il sera accompagné par Dory, poisson chirurgien féminin ayant de singuliers problèmes de mémoire (elle a du mal à se souvenir ce qu'il s'est passé il y a plus de dix secondes dans le passé). De son côté, Némo se retrouve dans un aquarium à Sydney, prisonnier avec d'autres poissons capturés. Ils échafauderont toutes sortes de plan pour s'enfuir. Evidemment, tout finira bien mais cette aventure aura été l'occasion de parcourir les océans, de braver tous les dangers (méduses, requins, pêcheurs) et d'apprécier la Pixar Touch une fois de plus.

Toute l'équipe s'en est donnée à cœur joie, et cela se sent. L'image et le son s'avèrent parfaits, et les suppléments sont également un grand moment de bonheur. Ce qu'ils devraient être à chaque fois : une parfaite continuité du film et non pas une quelconque autopromotion. Le premier truc marrant reste la présence de nombreux aquariums dans les deux DVD. En gros, vous en lancez un et votre télé se transforme en aquarium avec tous les poissons héros du film. Cela peut durer des heures, c'est très reposant et pas plus con qu'une quelconque "real TV". On se délectera également du court-métrage *Knick Knack* de Pixar, des visites du studio, d'un making-of... Un bestiaire permet également de découvrir les véritables poissons qui ont été les sources d'inspiration pour tous les héros.

La cerise sur le gâteau reste cependant un documentaire de Jean-Michel Cousteau. Là, on se dit : ce doit être académique, bien loin de l'esprit du film. Peut-être a-t-on un doute au début, jusqu'à ce que Dory apparaisse et ruine complètement le discours et le reportage du fils Cousteau ! Il arrive cependant à en placer quelques-unes, sur la destruction des fonds marins, ce genre de choses. Grand ou petit, on rit vraiment de bon cœur devant les fantaisies poissonnières mais le montage permet tout de même d'écouter le discours.

Pour toutes ces raisons, Némo se révèle comme le meilleur DVD de Pixar. Ajoutez à cela l'originalité de certains autres bonus et le fait que Némo soit sans doute le meilleur Pixar, vous comprendrez l'indispensabilité du produit.

>> Le Monde de Némo
De : Pixar Editeur : Disney
Prix : 25 euros environ
Disponibilité : 12 mai 2004



AFRIQUE EXTRÊME

L'invitation au voyage

Les Britanniques sont réputés pour leur flegme. Il en a fallu pour la réalisation de ce documentaire à couper le souffle. Six thématiques d'une heure chacune, voilà le sommaire d'*Afrique Extrême*. Les montagnes, la savane, les déserts, les côtes, la jungle et les lacs et rivières. Des dizaines de bestioles et de plantes nous sont montrées dans les situations les plus spectaculaires. Le tournage a duré deux ans et les différentes équipes ont traversé plus de 20 pays. Le résultat laisse sans voix. On se demande comment certaines prises de vues ont été réalisées. Magnifique boulot de la BBC.

DE : BBC **EDITEUR :** Editions Montparnasse
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 23 euros environ

IDENTITY

Dix petits nègres

L'idée, à la base, s'avère très sympa. Il pleut beaucoup cette nuit-là. Forcées de se retrouver dans un motel crasseux, dix personnes vont devoir cohabiter. Et les meurtres vont commencer. Qui est coupable ? Qui sera la prochaine victime ? Les acteurs sont épatants, mais on ne peut qu'être déçu par la tournure des événements. Tout le film s'avère être une grande manipulation, sans la classe d'un Shyamalan. Les bonus se révèlent quant à eux assez plats (et où est la fin alternative ?), contrairement aux acteurs (John Cusack, Ray Liotta, Amanda Peet…) rendant chaque scène savoureuse.

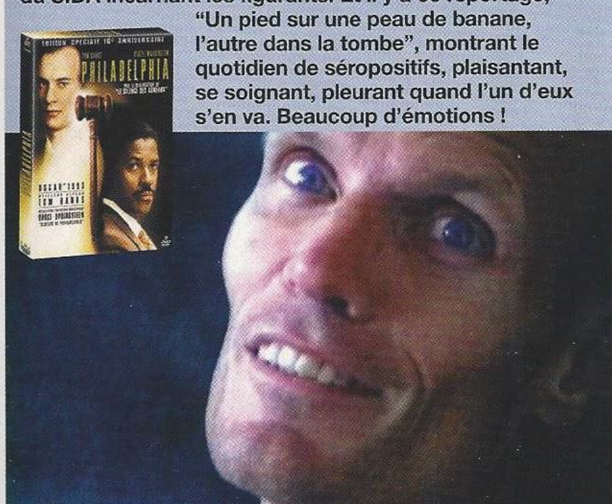


DE : James Mangold **EDITEUR :** Gaumont
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 27 euros environ

PHILADELPHIA EDITION SPÉCIALE

Indispensable !

Le film avait déjà fait évoluer les mentalités et cette édition spéciale (10e anniversaire) continue dans cette logique. Grâce aux bonus, bien entendu. Ce ne sont ni les scènes coupées ni le clip de Springsteen qui font la différence, mais deux reportages. Le premier est un making-of nous montrant le tournage, avec un souci permanent d'authenticité, un grand nombre de malades du SIDA incarnant les figurants. Et il y a ce reportage, "Un pied sur une peau de banane, l'autre dans la tombe", montrant le quotidien de séropositifs, plaisantant, se soignant, pleurant quand l'un d'eux s'en va. Beaucoup d'émotions !



DE : Jonathan Demme **EDITEUR :** Gaumont
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 22 euros environ

DARK CRYSTAL

Fallait pas…

Celui-là, j'ai toujours rêvé de le voir étant enfant. Starfix et L'Ecran Fantastique m'en avaient conté les louanges à l'époque. Il ne faut pas briser les rêves d'enfant. J'imagine que ça a méchamment vieilli. Le seul mot qui vienne à l'esprit, c'est "kitch". Ça l'est tellement que l'on se croirait au début des années 70… et pourtant, ça date de 1982. Ce DVD peut plaire aux mômes. Sinon, comme nous, ça les fera rigoler. Reste un making-of bien fichu qui nous en apprend pas mal sur la façon de faire un film d'Heroïc-Fantasy avant l'avènement des images de synthèse.

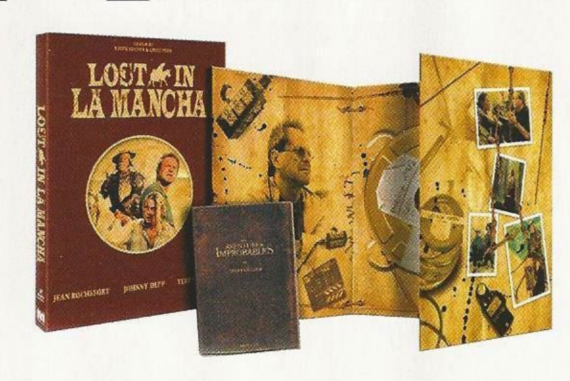


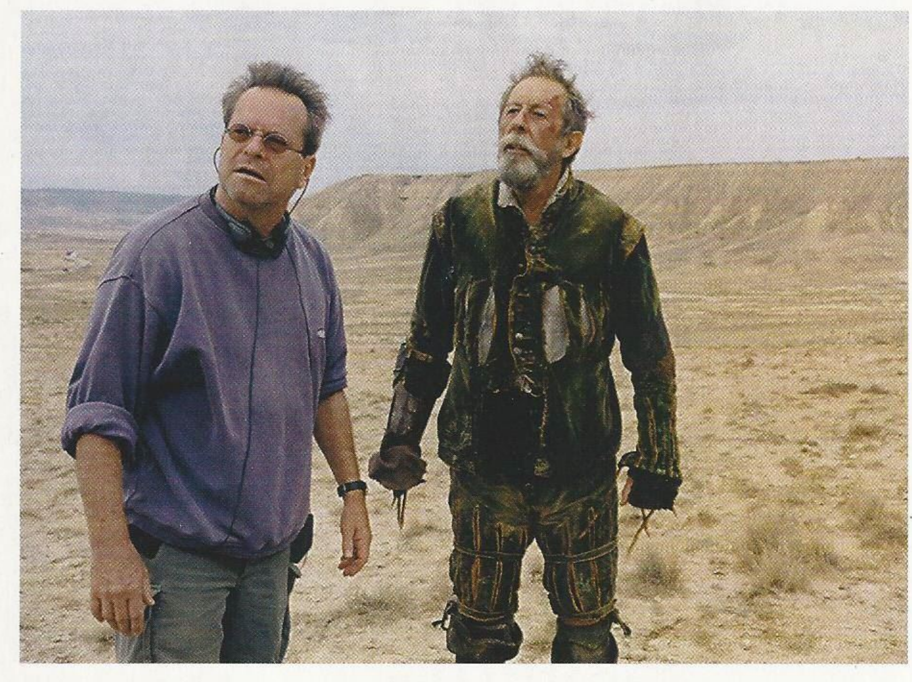
DE : Jim Henson **EDITEUR :** Gaumont
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 30 euros environ

>> DVD

La loi de Murphy

Voici un scénario bien singulier. Un réalisateur à la carrière atypique, ancien humoriste, dessinateur, tente de monter un film inspiré du roman de Cervantès, *Don Quichotte*. La forme utilisée par le film est astucieuse : c'est un documentaire sur la préproduction et les premiers jours de tournage. Pas la fin ? Non. En effet, le projet part très rapidement en sucette. Le financement du film n'est pas tout à fait à la hauteur des espérances du réalisateur et lors du deuxième jour de tournage, les décors sont littéralement avalés par des torrents de boue consécutifs à une tempête de grêle d'une rare violence. Pour couronner le tout, l'acteur principal ne peut monter à cheval à cause d'une double hernie discale. Le tournage est très rapidement annulé. Dans leurs propres rôles, Jean Rochefort et Johnny Depp jouent à la perfection, sceptiques sur la finalité du projet. Ah, on me signale que ce film n'en est pas un. C'est un documentaire tout ce qu'il y a de plus réel sur le tournage du film de Terry Gilliam, *L'Homme qui tua Don Quichotte*. Pire qu'un bouclage à *Gen4*, la loi des emmerdements absolus (Loi de Murphy) ne peut avoir de meilleur exemple. L'idée d'aller tourner certains passages à côté d'une base de l'armée de l'air peut sembler un peu loufoque et on remarquera que quelques erreurs de bon sens ont été commises. Ce qu'il en reste ? Quelques images, à peine deux minutes de film tournées en tout. Vaches maigres. N'empêche, celles-ci donnent sacrément l'eau à la bouche. On attend une seule chose : que Gilliam puisse se réapproprier son script, coincé chez les assureurs à l'heure actuelle, et qu'un tournage sans mauvaise surprise commence de nouveau. Pour le moment, on ressent un peu la même frustration qu'en lisant Tintin et l'Alph Art.

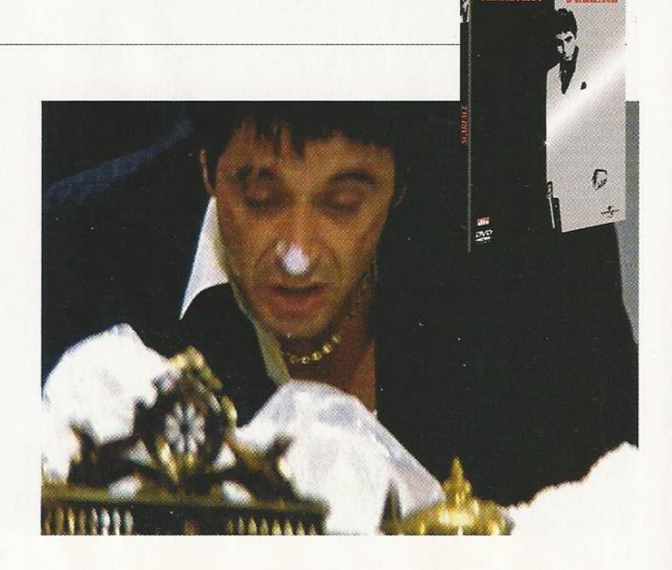




>> Lost in La Mancha
De : Keith Fulton et Louis Pepe
Editeur : Editions Montparnasse
Prix : 25 euros environ
Disponibilité : Immédiate

>> DVD

Scarface



Y aurait-il eu un GTA Vice City sans *Scarface* ? Pas sûr. Résumé : au début des années 80, Castro vide ses prisons et des dizaines de milliers de Cubains ayant un casier judiciaire arrivent en Floride. Tony Montana est de ceux-là. Il atteindra les sommets de la hiérarchie du grand banditisme. Le film, culte en soi, est accompagné de suppléments formidables (trois reportages signés Laurent Bouzereau) et d'autres documents, déjà vus dans les éditions précédentes.

>> Metropolis
De : Brian de Palma Editeur : Universal
Prix : 25 euros environ
Disponibilité : Immédiate

JUGEMENT À NUREMBERG

Justice sera faite

Voilà sans doute le meilleur film de procès sur le nazisme. 1948 : les accusés sont les juges ayant prononcé des condamnations envers des innocents dont la punition fût la stérilisation. Le manichéisme n'est pas de mise, les défenses des accusés très variées. Quant au juge, il subit des pressions. Dérangeant par moments, ce film finit par démontrer qu'aucune excuse ne justifie la parodie de justice du IIIe Reich. Les acteurs (Spencer Tracy, Burt Lancaster, Richard Widmark, Marlène Dietrich et Judy Garland !) jouent au sommet de leur art.

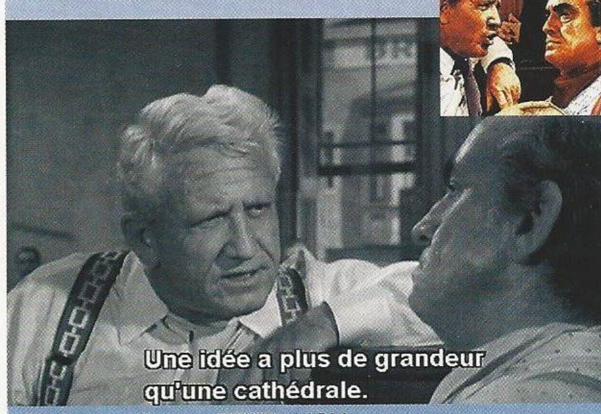
Il va falloir que vous m'expliquiez cela très consciencieusement.

DE : Stanley Kramer **EDITEUR :** MGM
DATE DE SORTIE : 18 mai **PRIX :** 15 euros environ

PROCÈS DE SINGE

Darwin vs Dieu : 1-0

On prend à peu près les mêmes, et on recommence. Spencer Tracy, pour commencer, joue le rôle d'un avocat chargé de défendre le cas d'un professeur ayant enseigné les théories darwiniennes à ses élèves alors qu'une loi stupide l'interdit. Tout se déroule dans une petite bourgade américaine très catholique où la création selon la bible ne peut être remise en cause. On rit devant tant de bêtises, puis on s'inquiète car la haine de la connaissance n'est pas loin. Quand on apprend que c'est une histoire vraie, on flippe totalement. Ce n'était qu'au début du siècle. Cent ans qui nous ont démontré que Darwin s'est planté. On en a la preuve tous les jours...



DE : Stanley Kramer **EDITEUR :** MGM
DATE DE SORTIE : 18 mai **PRIX :** 15 euros environ

MÉMOIRES D'EX

Du passé, faisons table basse !

Ce DVD nous propose un regard tout particulier sur le Parti communiste français. C'est le point de vue d'anciens membres du PCF, exclus pour des raisons diverses. Le constat est très amer, que ce soit pour des militants de base ou pour des pontes. Ce grand documentaire se divise en fait en trois époques : le début (1920-1940), l'après-guerre (45-55) et les années Marchais (56-90). Ce DVD est aussi intéressant pour les communistes que pour les autres. Quelle disparité entre les résistants de la première heure et le travailleur volontaire Marchais.

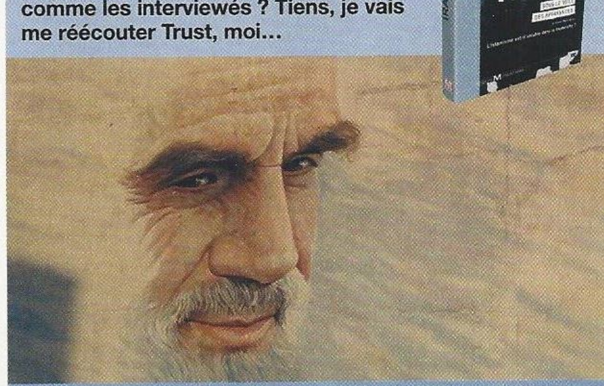


DE : Mosco Boucault **EDITEUR :** Editions Montparnasse
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 25 euros environ

SOUS LE VOILE DES APPARENCES

Shah du matin...

Dans le Top 50 des peuples ayant la poisse, les Iraniens sont bien placés. Après le Shah, les Ayatollahs. Ce n'est pas la joie. Ce documentaire alterne les points de vue : les gens du pouvoir, en meeting très souvent et la jeunesse qui a soif de liberté, qui aimerait qu'on lui lâche un peu la grappe. Le combat est loin d'être gagné, mais la pression monte dans la cocotte Iran. De nombreux témoignages passionnants jalonnent les deux heures du DVD. Une inconnue demeure : combien sont-ils à penser comme les interviewés ? Tiens, je vais me réécouter Trust, moi...



DE : Thierry Michel **EDITEUR :** Editions Montparnasse
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 25 euros environ

SELECTION

Faites votre choix !

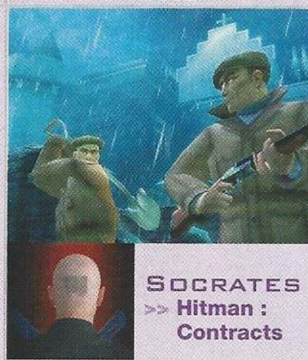
Toca Race Driver 2 l'emporte avec une longueur d'avance et rafle le titre de jeu du mois. Pourtant, la concurrence était rude. Quelle qualité et quelle diversité !

LES TESTS DU MOIS

NOM DU JEU	PAGE	NOTE
Toca Race Driver 2	42	96
Breed	60	91
Painkiller	70	91
Trackmania : Power Up !	80	91
Blitzkrieg : Burning Horizons	72	90
Unreal Tournament 2004	48	90
Sacred	52	90
Battle Engine Aquila	56	89
Sybéria 2	64	89
Schizm 2 : Chameleon	78	89
NWN : Hordes of Underdark	68	82
Knights of the Temple : Infernal Crusade	82	72
Anno 1503 : Treasures, Monsters and Pirates	74	71
KillSwitch	76	60
Egypte III : Le Destin de Ramsès	84	55
Jack l'éventreur	77	35
Bad Boys 2	79	35

NOS JEUX PRÉFÉRÉS

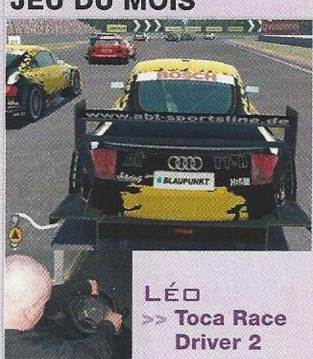
JEU DU MOIS



SOCRATES
>> Hitman : Contracts

En 1998, je me suis rasé la tête, en hommage à Fabien Barthez. Cette fois, pour célébrer le retour de l'Agent 47, j'ai remis ça. Et dire que certains hommes d'un âge avancé laisse pousser les quelques cheveux qu'ils ont pour masquer leur calvitie naissante... Mais non, je ne parle pas du Bo$$!

JEU DU MOIS



LÉO
>> Toca Race Driver 2

Vroum, vroum, vrrroum !!! Vous l'avez compris, Toca Race Driver 2, c'est mon dada, avec de très gros chevaux vapeurs. Avec ce titre, on ne joue pas seulement à une course mais à une vingtaine de titres différents. Et en plus, il arrive au meilleur moment. On commençait à se languir de ne plus utiliser son volant.

JEU DU MOIS



JÉRÔME
>> Painkiller

Que l'on me donne un lance-pieu. J'ai essayé de corrompre l'éditeur pour qu'il m'en envoie un, mais que dalle ! Il va falloir que je m'en fabrique un moi même. Mais si vous avez des arbalètes, des manches à balai et un couteau bien aiguisé qui traînent, contactez la rédac !

JEU DU MOIS



STEF
>> Breed

Breed a débridé ma vie terne et monotone, au fin fond de la Bretagne. Faites comme moi ! Enfilez un casque de motard, empruntez un gun gonflable à votre neveu, et courez dans la rue en hurlant comme un malade. Très vite, vous reconnaîtrez les véhicules aliens à leur gyrophares.

Top of the Tops

Voici le classement par genre des meilleurs titres de tous les temps

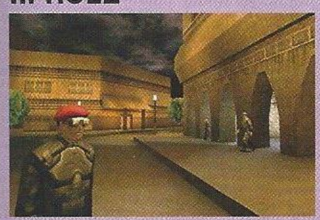
ACTION

... SIMULATION



1 Freelancer
2 X2 : The Threat
3 Battle Engine Aquila

... RÔLE



1 Deus Ex
2 Deus Ex 2
3 Diablo II

... AVENTURE



1 Prince of Persia
2 Beyond Good & Evil
3 Max Payne 2

FPS

... BOURRIN



1 Breed
2 Unreal Tournament 2004
3 Counter-Strike : Condition Zero

... HISTORIQUE



1 Call of Duty
2 Medal of Honor
3 Battlefield 1942

... ORIGINAL



1 Far Cry
2 XIII
3 No One Lives Forever 2

GESTION

... D'ENTREPRISE



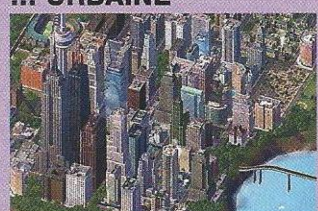
1 GangLand
2 Rollercoaster Tycoon 2
3 Zoo Tycoon

... SPORTIVE



1 L'Entraîneur 2003-2004
2 Pro Rugby Manager
3 Cycling Manager 3

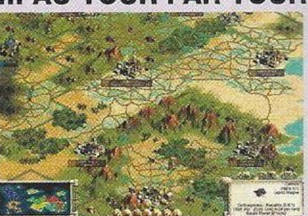
... URBAINE



1 Sim City 4
2 Industry Giants 2
3 Empereur

STRATÉGIE

... AU TOUR PAR TOUR



1 Civilization III
2 Age of Wonders II
3 Heroes of Might & Magic IV

... EN TEMPS RÉEL



1 Warcraft III
2 Command & Conquer : Generals
3 Age of Mythology

... TACTIQUE



1 Blitzkrieg
2 Ground Control
3 Cossacks : Art of War

AVENTURE



1 Sybéria
2 The Westerner
3 Sybéria 2

SPORT



1 Pro Evolution Soccer 3
2 NBA Live 2004
3 Tiger Woods PGA Tour 2004

JEUX DE RÔLE



1 Knights of the old Republic
2 NeverWinter Nights
3 Baldur's Gate

UNIVERS PERSISTANTS



1 Dark Age of Camelot
2 Star Wars Galaxies
3 Everquest

SIMULATION



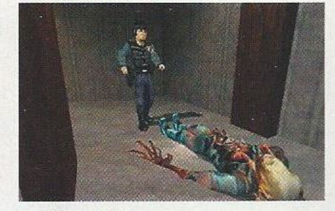
1 Toca Race Driver 2
2 Colin Mc Rae Rally 04
3 Flight Simulator 2004

DIVERS



1 Les Sims
2 Chessmaster 9000
3 Abalone

OLDIES



1 Half-Life
2 Full Throttle
3 Monkey Island 2



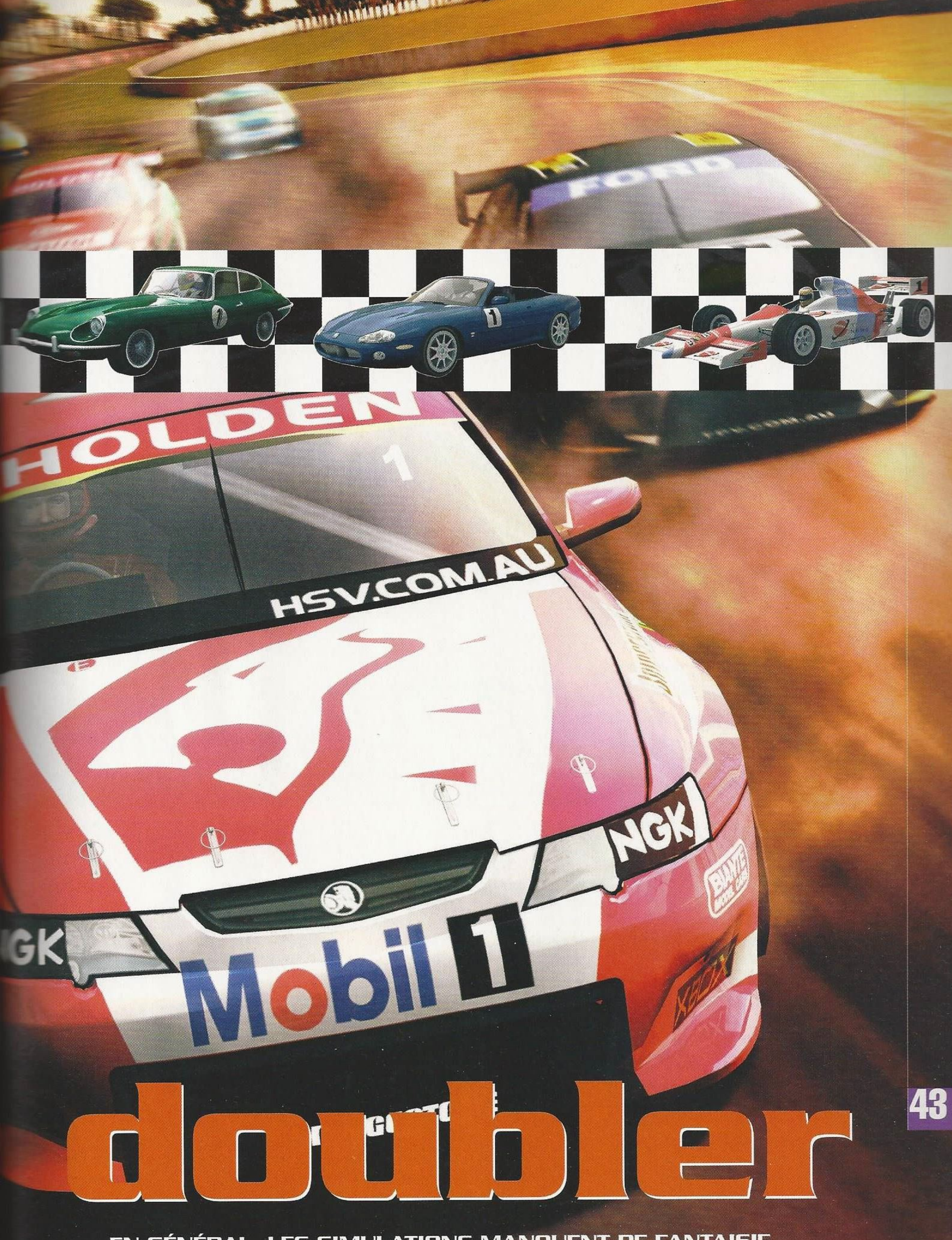
LE JEU
Vous pilotez des dizaines de véhicules aux maniabilités différentes et tentez de vous faire un nom dans cette fabuleuse simulation…





Toca

Rude bataille.
Parfois, les dépassements ne sont pas très "fair-play"…



doubler

EN GÉNÉRAL, LES SIMULATIONS MANQUENT DE FANTAISIE. TOCA RACE DRIVER NOUS EN PROPOSE POURTANT ET S'IMPOSE COMME LE MEILLEUR DU GENRE. LE PC A ENFIN SON GRAN TURISMO !

TOCA RACE DRIVER 2

1 Mode "replay". Toutes les caméras sont impressionnantes.

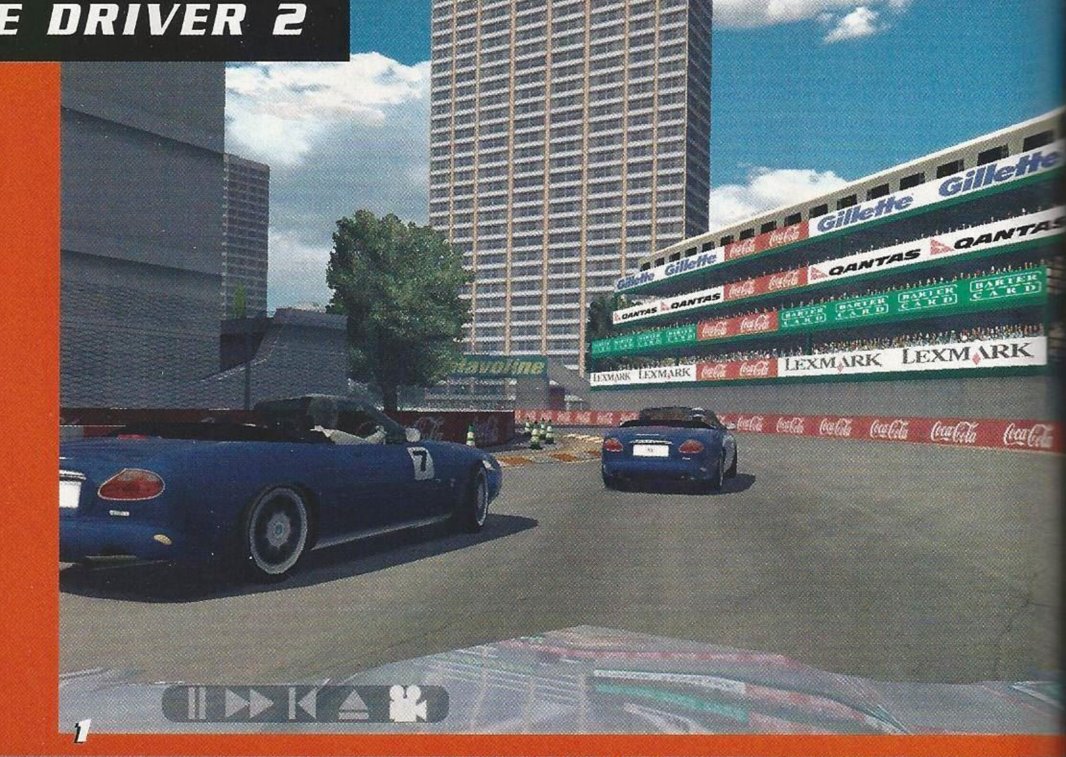
2 Ruiné. Les dégâts sont d'une qualité inégalée.

3 Bonjour chez vous. Chaque voiture possède une maniabilité que l'on ne retrouve pas dans les autres véhicules.

4 Essaie encore. Dans ces conditions, la course est bien entendu finie.

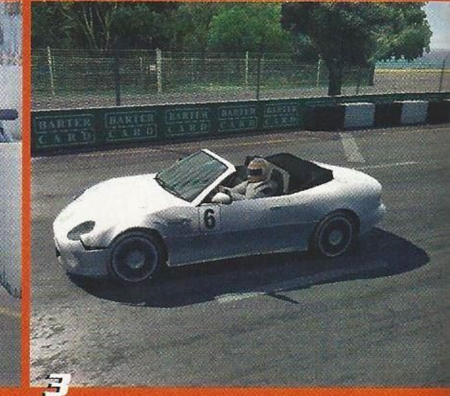
5 Impressionnant. Rarement on aura autant ressenti la vitesse.

6 Coup d'œil arrière. Pratique pour ne pas se laisser doubler.



1


2



3

Toca Race Driver, on s'en souvient tous. Il nous avait vraiment tapés dans l'œil. A plus d'un titre ! Techniquement tout d'abord (il reste d'ailleurs très joli), mais le gameplay et la prise en main étaient également au rendez-vous. Un des aspects les plus frappants était cependant les petits bouts d'aventure. Pas une aventure comme Westerner, non ! Au fur et à mesure que le joueur enchaînait les victoires, des cinématiques faisaient leur apparition. Et on découvrait le parcours de ce pilote, dont le père avait été tué sur un circuit, jusqu'aux sommets de la gloire.

Le concept est un peu le même dans cet opus, mais on ne voit jamais le héros. Nouvelle surprise. Pour plus d'immersion, vous voyez à travers les yeux du pilote. Il me semble que même au cinéma, cela n'a jamais été fait. Pour ne rien gâcher, ces vidéos se situent, au niveau qualité, sur le podium de l'image de synthèse. Vous découvrirez ainsi les galères d'une petite écurie, les premiers contrats publicitaires et bientôt, les interviews télévisées... Chaque victoire devient une récompense avec cette cinématique en bonus.

Le jeu se déroule sur huit saisons. Chacune d'entre elles vous permet de participer à plusieurs courses. Des courses de quoi ? Voilà en fait, la grande question est posée. De tout ! Tout ce qui a un moteur et quatre roues, voire plus (comme des camions par exemple). Des bagnoles de luxe, des Range Rover, des Karts, des Formule 1 (enfin, plutôt des ersatz de F1), des voitures de rallyes. Des dizaines de bolides à découvrir. Chaque épreuve est si différente de la précédente ou de la suivante qu'au bout du compte, après avoir ouvert tous les circuits, toutes les bagnoles, on se retrouve l'heureux propriétaire de dizaines de jeux. Et chaque épreuve bénéficie d'un gameplay irréprochable, ainsi que de modèles physiques et graphiques d'un réalisme à couper le souffle.

Tout commence avec une Mustang '68, voiture mythique s'il en est. La conduite n'est pas très technique, mais les impressions de dérapage sont bel et bien présentes. On se laisse aller jusqu'au premier point de rupture, et c'est le tête à queue. Ok, là, j'ai abusé. Et si on la jouait bourrin ? Ça marche aussi. On s'appuie sur les autres voitures pour éviter le bas-côté, et ça passe. Pas très élégant, mais efficace. Il faut tout de même garder en tête que la voiture subit de graves dégâts suite à ce genre de manœuvres douteuses. Si les premiers circuits en deux tours permettent ce genre d'excentricités, il n'en va pas de même en fin de championnat. Qui veut voyager loin ménage sa monture, non ?

Le plus étonnant reste le commentaire du coach : "superbe dépassement, p'tit !". Reconnaissons quand même que ces méthodes de brute sont applicables uniquement dans le







7 Départ en fanfare. Si un carton se produit à cet instant, le résultat est très spectaculaire.

8 Abusé. Les déformations de certaines voitures apparaissent parfois un peu grossières.

9 Plein de circuits, Tous passionnants, comme cette grande ligne droite et son énorme virage au bout.







TOCA RACE DRIVER 2

Toca faire un titre d'encadré...

On peut paramétrer les graphismes de Toca 2 comme on le souhaite. Ajouter ou retirer des détails partout. Un curseur simplifiant tout cela permet cependant d'en ajouter ou d'en enlever... Voyons cela de plus près !





DÉTAILS MINI

La fluidité est totale sur un 700 MHz. Cependant, mieux vaut ne pas trop s'attacher aux détails dans le lointain. La colline n'est pas encore dessinée, mais les arbres apparaissent déjà. Est-ce bien grave ? On regarde la route, non ?

DÉTAILS MÉDIUM

La qualité graphique de la voiture s'améliore. Les textures du sol également. En ce qui concerne la colline, elle est déjà visible alors que je suis plus loin sur la route. Avec des détails ainsi réglés, il n'y a plus de clipping. Pour cette configuration, prévoir un 1 GHz.



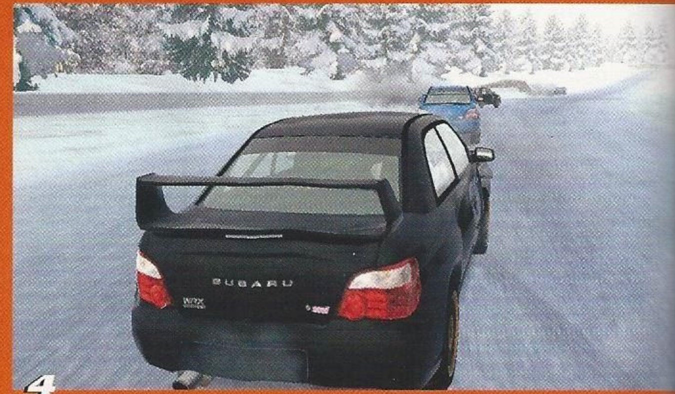


DÉTAILS MAXI

Que demander de plus ? La route bénéficie de textures magnifiques et le soleil se reflète sur elle de façon convaincante. Mais ce n'est rien comparé aux reflets de l'environnement sur la voiture, des effets spéciaux et des ombres. Prévoir 1,5 GHz pour ce bonheur total !







mode de difficulté le plus simple. Impossible de faire la même chose dans l'autre mode. Quand on commence à bien maîtriser la première voiture, on gagne. Etape suivante, une... Formule Ford. On a encore au bout des doigts le gameplay de la Mustang et les points de rupture qui y sont associés. Sachez que ce genre de bagnoles possède à peu près autant d'adhérence qu'un humain avançant sur une patinoire avec des savonnettes fixées sous la plante des pieds. Une accélération trop marquée, et vous finissez dans le fossé. Alors on essaye à nouveau, jusqu'à bien comprendre le fonctionnement de cette nouvelle caisse...

Chaque nouvelle épreuve vous oblige à vous remettre complètement en question. L'étape d'après, c'est justement le camion. Cet engin doit peser 20 fois plus lourd que la Ford que vous venez de quitter ! Les sanctions ne sont pas les mêmes. Oubliez les tête-à-queue, mais craignez les « tout droit » ! Pour tout vous dire, hormis l'aspect découverte plutôt marrant de l'engin, je garde un assez mauvais souvenir des camions ! Heureusement, parfois, on a le choix entre deux compétitions. Dans le cas présent, j'ai pu alterner avec un truck 500, sorte de pick-up de compétition, à l'amplitude directionnelle plus prononcée et finalement plutôt fun. En s'y prenant très mal, on peut alterner tête-à-queue et tout droit ! Ce ne sont que les premiers exemples.

D'autres véhicules possèdent moins de contraintes, mais les adversaires deviennent plus agressifs. Je pense notamment à la Seat Leon Supercopa. Le moindre coup de volant un peu trop brusque vous fait partir sur le bas-côté. Cela dit, les situations sont toujours rattrapables. On peut donc affectueusement donner le surnom de tondeuse à gazon à cette boule de nerfs. Mais en tout, 25 types de courses sont disponibles. 25 façons de jouer, en fait. Ça, c'était pour le fond.

Pour la forme, Toca Race Driver 2 s'avère tout aussi séduisant. Il n'y a pas plus beau jeu de bagnole. Les modèles graphiques des véhicules ne peuvent pas être plus réussis. C'est d'autant plus frappant sur les voitures à l'architecture sophistiquée comme les Formule Ford. Chaque aspérité de la route fait vibrer les suspensions. Bien entendu, maintenant, tous les jeux proposent ce genre de détails, mais le rendu final n'a jamais été aussi bluffant.

On a vraiment l'impression de pouvoir passer sa main à travers l'écran et de prendre une petite voiture pour la donner à son fils car il n'a eu que des A partout et il mérite bien ça. Sauf qu'il n'est pas idiot, qu'il va lire ce texte et qu'il voudra Toca 2 pour son 1,7 GHz. Mais d'une manière générale, pas besoin d'une configuration hors normes pour un confort optimal. Jetez un coup d'œil à l'encadré pour vous faire une idée. A la limite, si vous deviez faire un investissement pour

1 Pick-up.
La conduite de ces engins nécessite un peu de finesse, finalement.

2 Incontrôlable.
Un des dosages les plus difficiles à trouver.

3 Just for fun.
Un choc frontal signifie très souvent l'arrêt de la course.

4 Adhérence zéro.
Sur glace, tout ce que vous avez appris ne sert plus.

5 Particules réussies.
Cela devient flagrant sur les routes de terre.

6 Ce n'est pas le Japon.
Mais ça ressemble au pays de la voiture levante.

7 Voiture indestructible ?
Comme dit la chanson : "Tu peux pas t'casser, il pleut."

profiter pleinement du jeu, c'est un kit 5.1. Rarement les bruitages n'auront atteint une qualité aussi élevée. Pour la petite histoire, les développeurs sont partis enregistrer toutes les voitures dans un garage. Le résultat est d'une pureté absolue.

Si vous ne pouvez pas vous acheter, pour d'obscures raisons financières, une véritable Aston Martin DB5, vous pourrez toujours vous consoler en possédant le son de cette voiture mythique. Ajoutez à cela des petits plus comme des chargements très rapides, des replays après chaque course, et vous commencerez à penser que la perfection dans les simulations automobiles a été atteinte.

En fait, non, il manque deux ou trois bricoles. On ne peut pas parler de défauts mais de carences. Tout d'abord, le mode Multi. Eu égard à toutes les qualités du jeu, on aurait pu s'attendre à des modes de jeu originaux. En fait, c'est plutôt le strict minimum : créer une partie revient à choisir une des compétitions, mais on ne peut choisir ni la météo, ni l'heure et encore moins mélanger des voitures qui ne sont pas censées s'opposer dans le mode Carrière. Certes, ainsi, le jeu n'est pas dénaturé. Mais le truc le plus frustrant, c'est sans doute l'impossibilité de sauver ses replays.

On est face au plus beau jeu de bagnoles du monde, où l'on ne se contente pas de tourner mais aussi de sculpter des trajectoires et on ne peut pas se faire plaisir à revoir les plus belles actions. Mais ne boudons pas notre plaisir pour si peu ! Toca Race Driver 2 réussit à lui tout seul à réveiller un genre qui avait sombré depuis des années dans un réalisme soporifique.

Léo de Urlevan

TOCA RACE DRIVER 2

±50€

DÉVELOPPEUR :	Codemasters
ÉDITEUR :	Codemasters
LANGUE :	Français
DISPONIBILITÉ :	23 avril 2004
SITE :	www.codemasters.fr/tocaracedriver2/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 1 GHz ; 256 Mo de RAM ; Carte graphisme 64 Mo

☺
- La variété des bolides
- La qualité des modèles
- Le réalisme des collisions

☹
- Un Multi décevant
- Pas de sauvegarde des replays
- Commentaires du coach en retard parfois

CLASSEMENT

GRAPHISME	96
SON	96
PRISE EN MAIN	92
AMBIANCE	92
DURÉE DE VIE	96
MULTIJOUEURS	80

96





UNREAL TOURNAMENT 2004

LE JEU

Seul ou en équipe, vous livrez dans UT 2004 des combats effrénés au travers d'une dizaine de mods barrés, partagés sur une centaine d'arènes.

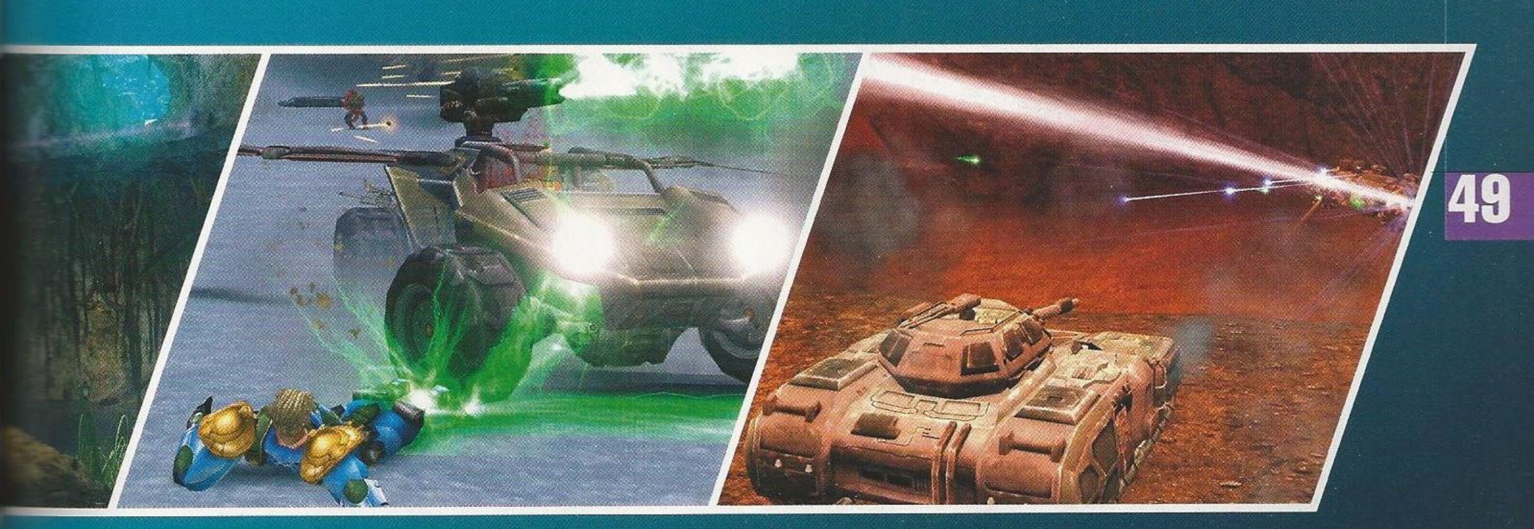


Va y'avoir du sport !

EN SORTANT UN CLONE JUSTE AMÉLIORÉ D'UNREAL TOURNAMENT 2003, TOUT PORTAIT À CROIRE QUE L'ÉDITEUR ATARI PRENAIT DES RISQUES NON CALCULÉS. DÉTROMPEZ-VOUS !

Après un vide temporel long et douloureux entre le premier et le second UT, nous sommes aujourd'hui partis dans une logique de commercialisation annuelle. A l'instar des jeux de sport Fifa 2004, NBA Live 2004 et consorts, nous risquons de voir débouler chaque printemps un nouvel épisode de cette franchise dans nos précieux linéaires. Pourtant, au vu des piètres améliorations, le titre semblait davantage prendre l'allure d'un add-on à peine maquillé en stand-alone qu'un pur jeu de shoot aux montées d'adrénaline bien senties. Pour endiguer la menace fantôme, celle de voir les consommateurs délaisser le produit, l'éditeur a mis en place une campagne marketing solide, superbement épaulée par le producteur exécutif Peter Wyse, en personne. *"L'ancêtre des compétitions en mode Multijoueurs est de retour et il est au meilleur de sa forme »*, louera-t-il. Vous le croyez, vous ? Enfin, Atari a publié quelques jours avant le lancement officiel du titre une démo jouable sur Internet. Le fichier de 210 Mo s'inscrit dans la liste des records, dépassant un million et demi de téléchargements dès la première semaine. L'accueil du public apparaît doré à point, il ne reste plus qu'à lui servir les six galettes du jeu.

Principalement destiné à la tuerie en ligne, UT 2004 possède toutefois un mode Solo utile à bien des aspects. Les noobs, frileux, préféreront l'IA à la compagnie de brutes à la testostérone dégoulinante. Ils apprendront par exemple, à travers ce mode à mi-chemin entre le tutorial et le Carrière, la signification de "respawn", après moult décès précipités. Puis, après avoir remporté plusieurs matches à la force du poignet et récolté suffisamment d'argent pour se payer des alliés, ces néophytes réinventeront le travail en équipe. L'orientation sportive du titre se dévoile alors. La team se compose de



UNREAL TOURNAMENT 2004





1 **Unreal TV.**
Vous pouvez visionner les plus beaux matches grâce aux outils communautaires.

2 **Ratatatata.**
Parmi les nouvelles armes, on retiendra le missile nucléaire et les araignées téléguidées explosives.

La taule à perpétuité

Concurrençant BF 1942 sur son terrain, UT 2004 propose aux gladiateurs des temps modernes une panoplie de montures d'acier à emprunter seul ou en équipe. En voici quelques-unes.



1 **Goliath**
Ce tank offre deux places. L'une bien au chaud dans l'habitacle, l'autre, de fortune, dans la tourelle. Les dégâts qu'il inflige sont sérieux, mais sa maniabilité et sa vitesse de pointe pêche en retour.



2 **Hellbender**
Destiné aux combats anti-personnels, le Hellbender offre une maniabilité sans faille et une excellente tenue de route. Côté confort, trois hommes peuvent y loger en rentrant un peu la bedaine. Cool !



3 **Manta**
Cette raie volante faite de sueur et d'acier dispose d'un seul siège, afin de conserver toute sa souplesse dans les airs. Rapide mais fragile, la Manta est un vrai joujou entre les mains des chevaliers du ciel.



4 **Scorpion**
Ce magnifique quatre roues saura vous séduire par son ergonomie, sa rapidité, et son incroyable légèreté. L'unique passager de ce véhicule devra être averti des risques qu'il encourt, puisque le Scorpion résiste très mal au feu adverse. C'est donc à vos risques et périls !



5 **Raptor**
Rappelant par certains aspects une chauve-souris, la puissance de feu du Raptor achève la comparaison. Robuste, l'appareil possède un arsenal redoutable (missiles, projecteurs de plasma) et un système anti-gravité prodigieux. Vos ennemis n'auront qu'à bien se tenir. Attention toutefois aux tourelles.



6 **Leviathan**
Le monstre peut contenir un conducteur et quatre autres passagers. Nec plus ultra en matière d'armement mobile, le Leviathan dispose d'à peu près tout ce que l'on peut attendre d'un tel engin, mis à part peut-être un cendrier pour y déposer les restes de vos adversaires. Un oubli !

7 **Human Space Fighter**
Un engin purement militaire qui trouvera acquéreurs au cours des nombreuses parties. Dans l'espace, ce véhicule apparaît effroyable. Détruit, il l'est tout de suite un peu moins. Il ne propose malheureusement qu'une seule petite place dans son cockpit.

8 **Skaarj Space Fighter**
Ce vaisseau vient contrer le précédent. Rapide, agressif, il ne lâchera pas sa cible avant de l'avoir réduite en purée. C'est Vico (note de Socrates : "le roi de la pomme de terre", pour ceux à qui ce jeu de mot foireux aurait échappé) qui va être content, tiens !

deux à cinq gladiateurs, suivant l'arène, et nécessite des attaquants, des défenseurs, et un gros paquet d'oseille. Chaque rencontre se monnaye. Tactique, il s'avère préférable de tester les différentes armes (identiques au précédent volet), et d'appréhender les mouvements spéciaux libérés par la prise d'adrénaline (vitesse, invisibilité...) pour mettre toutes les chances de son côté. Le gagnant est celui qui "frag" le plus d'adversaires.

Mais l'intérêt d'UT 2004 réside avant toute chose dans son gameplay online, devenu dans cette troisième mouture un assemblage de vieilleries sans surprise et de savoureuses nouveautés. Les classiques mods DeathMatch (un contre un), TeamDeatchMatch (une équipe contre une autre), Capture The Flag (réquisitionnez le drapeau du camp adverse et rapportez-le à votre QG) et Double Domination (capturez deux points de contrôle) répondent à l'appel. Le Bombe de Balle, apparu dans UT 2003, signe lui aussi une saison supplémentaire. Parmi les mods inutiles, nous citerons Le Dernier Survivant, Invasion (défendez-vous contre des vagues aliens sur un temps donné) et Mutant (le tueur du mutant devient mutant à son tour et obtient des pouvoirs dévastateurs). Hormis un paquet de nouvelles et d'anciennes maps (plus d'une centaine), UT 2004 n'offre à ce moment du test aucune valeur ajoutée, mis à part un léger mieux technique : moteur boosté, radiosité accrue, optimisation du code, voice...

En réintégrant un mode évincé du précédent volet, Assaut, et en ajoutant un autre totalement inédit, Attaque, Epic parvient à séduire une communauté jusque-là réfractaire. Dans le premier, une team passe à l'attaque tandis que l'autre entre en mode défensif. Le but étant pour la première d'accomplir une série d'objectifs, et pour la seconde de l'en empêcher coûte que coûte. Cela donne lieu à des fusillades mortelles, des serrages de fesses douloureux, et des cris frénétiques. Excellent ! Quant au mode Attaque, l'esprit d'équipe devra être le plus homogène possible au risque de passer un sale quart d'heure devant son PC. Le match consiste ici à détruire le générateur du camp adverse. Vous devez vous en approcher le plus possible, en vous appropriant des relais, activés par de courtes pauses. Oui, vous savez, le temps nécessaire pour se ramasser une salve de plasma entre les deux yeux et se faire piquer l'emplacement. Les six maps disponibles s'avèrent immenses, et la venue des véhicules roulants, rampants et volants n'est certainement pas pour nous déplaire.

UT 2004 se révèle un excellent produit paradoxalement concurrencé non pas par Battlefield Vietnam mais par son aîné, UT 2003. Les rares joueurs ne possédant pas la version précédente n'ont pas le droit d'hésiter. Quant aux autres, la démo jouable disponible sur notre site et ce test devraient leur permettre de trancher un bon coup.

Stef



3

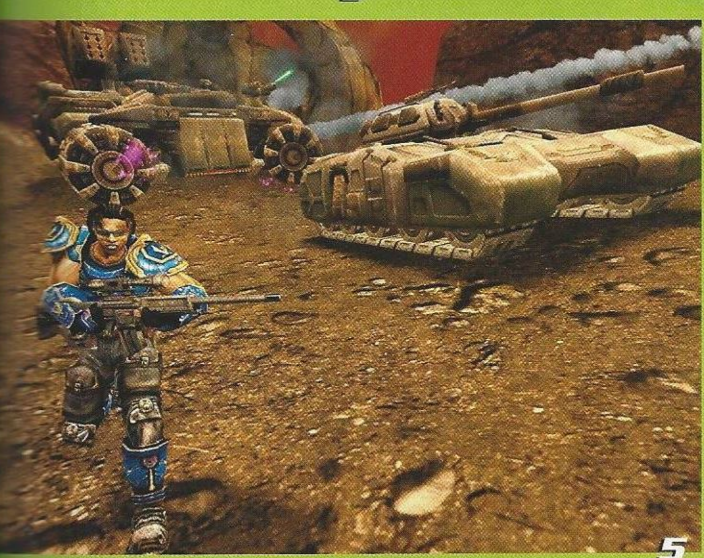


4

3 Nouvelles skins. Encore plus bourrin qu'avant, jusqu'à la tête des nouveaux héros !

4 L'espace. UT 2004 vous réserve de belles maps spatiales et une conquête d'une base orbitale assez ardue.

5 Véhicules. Leur maniement est un pur délice. De la finesse dans un monde de brutes.



5

UNREAL TOURNAMENT 2004

±50€

DÉVELOPPEUR : Epic Games / Digital Extremes
ÉDITEUR : Atari
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE : www.unrealtournament.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 733 MHz ; 128 Mo de RAM ; 3 Go sur le disque dur

☺
- Le fun au mieux de sa forme
- Le gameplay maîtrisé
- Les véhicules, les armes...

☹
- Le manque d'innovations
- Son prix

CLASSEMENT

GRAPHISME	90
SON	90
PRISE EN MAIN	90
AMBIANCE	90
DURÉE DE VIE	90
MULTIJOUEURS	90

90

JEU DE ROLE

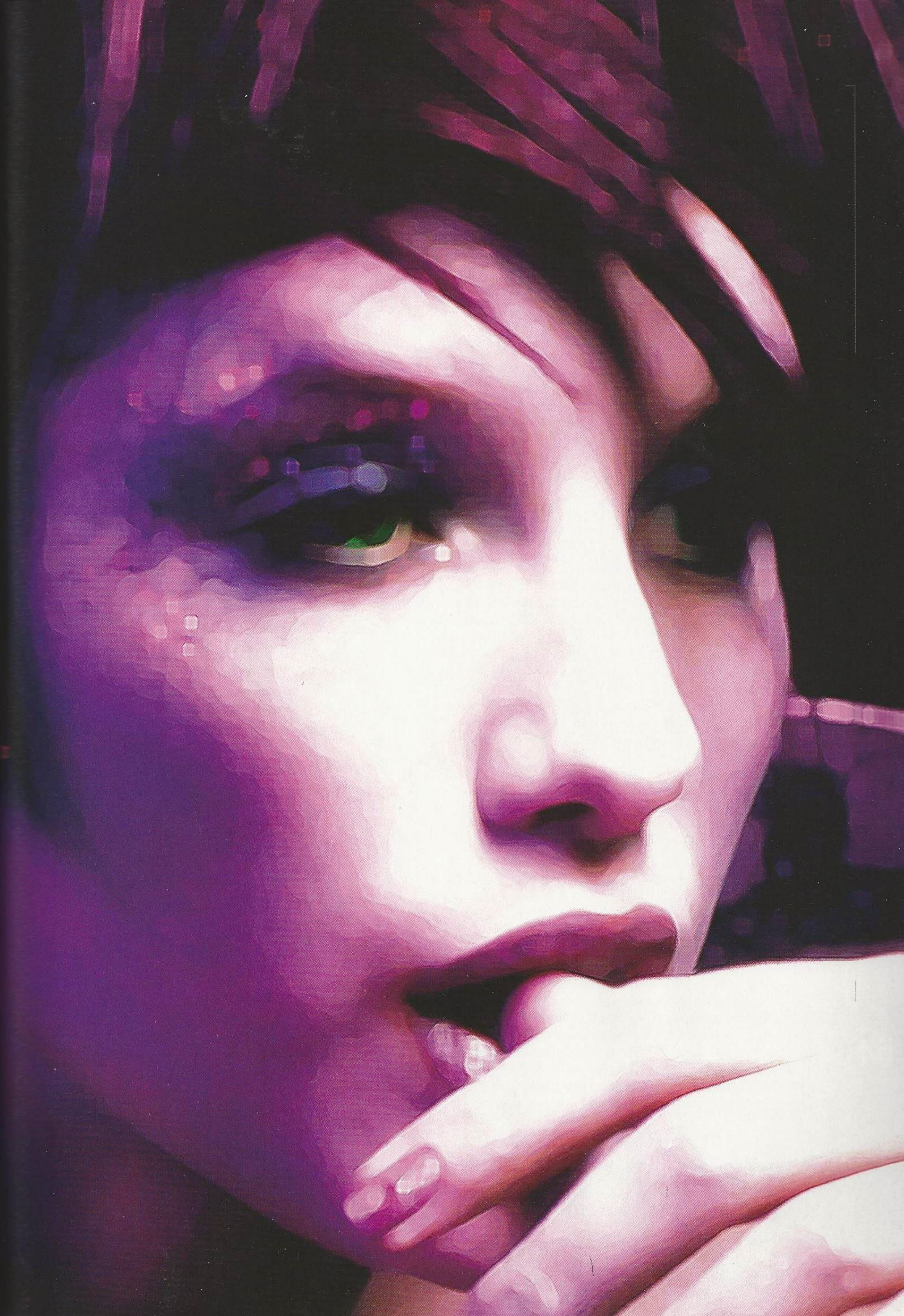
SACRED

LE JEU

Prenez le contrôle d'un personnage typé "jeu de rôle" et envoyez-le loin sur la carte ! Très loin, à des kilomètres. C'est un des aspects les plus marquants de Sacred : l'immensité du monde, inégalée.

Drôle de jeu

MÉLANGER LES INGRÉDIENTS FORTS DE TOUS LES JEUX DE RÔLE AYANT EU UN SUCCÈS PLANÉTAIRE EST UN PARI AUDACIEUX. L'HARMONIE DU GAMEPLAY PEUT-ELLE ÊTRE PROPORTIONNELLE À LA SAGESSE DU "MAGO LEVEL 40" ?



JEU DE ROLE

SACRED

Faire la cuisine est un art. Mélanger les produits bruts, laisser frémir et bouillonner, insérer les plus subtiles épices pour obtenir un met harmonieux n'est pas chose simple. Il se peut que vous aimiez, par exemple, les pâtes et l'ananas. Des produits bruts. Même le meilleur cuistot ne pourra pas en tirer grand-chose. Sacred est pourtant un plat mélangeant les meilleurs ingrédients trouvés partout dans les jeux de rôle. Il est facile de se dire qu'à partir du moment où ce sont les éléments d'un seul et unique genre, tout va forcément apparaître homogène. Il y a pourtant deux grandes tendances dans les jeux de rôle : les hack'n'slash (Diablo and co) et les autres, plus traditionnels, puisant leurs origines dans les Donjons & Dragons (Baldur). Et à vue de nez, ce n'est pas compatible. Réflexe ou réflexion ?

Comme d'habitude, un sorcier n'a qu'un plan en tête : dévaster le monde libre ! Non, ça, c'était les communistes. Attendez, je reprends mes cours de testeur pas inspiré par un scénario. Ah oui, il veut mettre la planète à feu et à sang, un peu comme Sauron mais en moins connu. Mais évitons de nous perdre dans les détails. Sachez qu'il faut casser la gueule à un pourri.

Pour ce faire, vous avez le choix entre plusieurs catégories de personnages, comme dans tout jeu de rôle qui se respecte. On a donc du classique : les gladiateurs, les elfes (sylvains ou noirs), les mages de combat ou de l'original (séraphin ou vampire). Chaque personnage vous réservera son lot de surprises, chacune des aventures proposées sera vraiment unique. A commencer par le lieu de départ de chaque héros. Le gladiateur, par exemple, débute son histoire dans l'arène. Il expédie tout le monde ad patres pour obtenir sa libération. Cela peut s'apparenter à un détail, ce lieu de départ unique en fonction de chaque spécialisation. Mais il faut imaginer l'immensité de la carte.

LA carte ? Oui, il n'y en a qu'une. Comme dans les derniers MMORPG. Pour vous donner une idée, disons qu'en une trentaine d'heures de jeu, on ne voit pas un seul bord ! Heureusement, certains aspects vous permettront de faire des grands bonds d'une ville à l'autre. Pour les gros trajets, des téléporteurs, pour les petits, le cheval. Là encore, ça ressemble à un détail, mais ce mode de déplacement est magnifiquement intégré dans le jeu. On peut combattre à grands coups d'épée sur un canasson. Rock'n'roll !

Tout n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît. Quoi de plus frustrant que de subir un sort de paralysie en pleine course ? Quand vous avez bien agacé un troupeau d'une vingtaine de monstres et que vous subissez ce genre de magie, mieux vaut être au point dans les combats. Certaines zones sont vraiment délicates. Mais grâce à un système d'évolution de personnage assez linéaire, les héros ne se retrouvent jamais en situation de blocage.

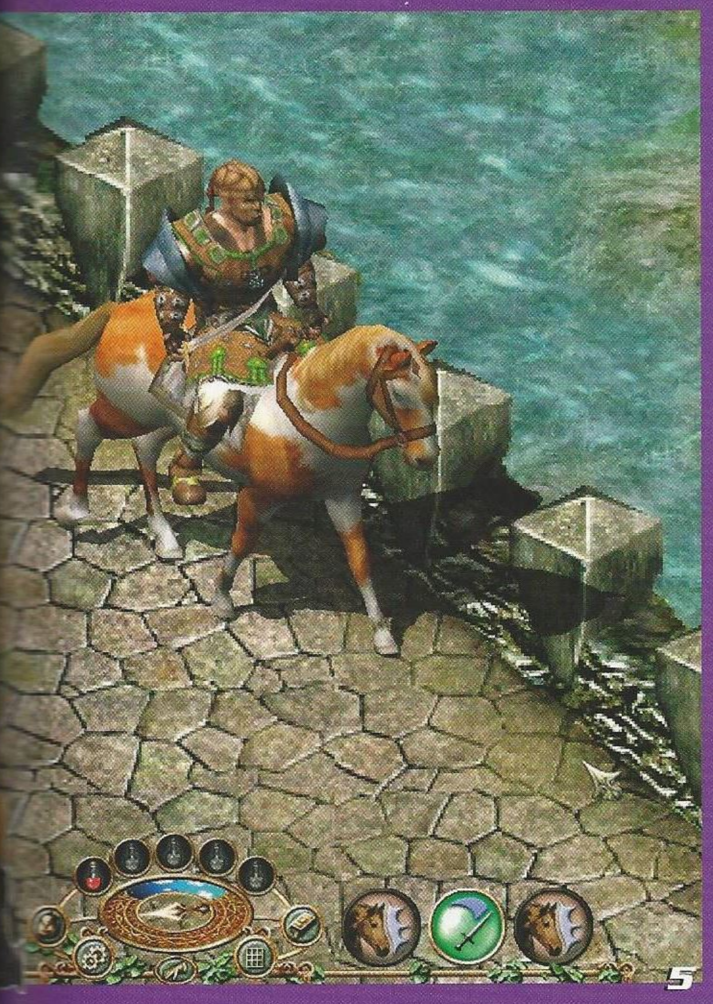
Malheureusement, ce choix de gameplay a aussi ses limites et l'avancée d'un niveau n'offre que des modifications mineures. Au niveau des aptitudes, c'est "ric-rac". Force, intelligence, charisme... Deux ou trois autres choses qui nous ramènent à la préhistoire des jeux de rôle "papier". Les compétences sont tout aussi restreintes. Même si chaque demi-douzaine de niveaux parcourus nous permet d'en obtenir une nouvelle – ce que l'on s'empresse de faire – pour des améliorations somme toute mineures.

Finalement, on choisit toujours d'augmenter la sauvagerie des coups et la défense, et de temps en temps sa qualité de cavalier pour découvrir des lieux de plus en plus lointains. Quant aux compétences spécifiques à chaque race, là, on est frustré ou super content en fonction du personnage. Le gladiateur ne possède qu'une douzaine de coups qui lui sont propres. Un mage de combat, en revanche, est bien mieux loti. Une grosse vingtaine de sorts très spectaculaires en fonction de la



Pourquoi recommencer ?

Dans Sacred, il est possible de recommencer une partie et de conserver son personnage. Exactement comme dans Diablo. A un niveau de difficulté accru, on pourra ainsi récupérer plus d'expérience et obtenir des objets plus puissants.



5

6 races, 6 concepts

Dans la plupart des jeux de rôle où l'on nous propose 20 types de personnages, certains d'entre eux sont souvent très similaires. Ici, ils ne sont que six, mais les approches s'avèrent très différentes.

1. Le gladiateur

Il faut toujours un bourrin de base. *Gen4* a Stef, et Sacred, un gladiateur. Avec un armement digne de ce nom, il donne ses lettres de noblesse au hack'n'slash, mais il est vraiment très dépendant de son matériel.

2. Le séraphin

Le plus intéressant à jouer. Combinant magie et combat, son mode de fonctionnement est intéressant : il lance des sorts d'affaiblissement à distance puis achève ses ennemis avec des armes.

3. L'elfe sylvain

Les gentils, rappelons-le ! Les armes employées sont les arcs, souvent magiques. Ils se servent de sorts à des fins défensives. Ici, point de haches ou d'épée à deux mains, mais plutôt de fines dagues. Tout en finesse.

4. L'elfe noir

Les méchants… Beaucoup plus robustes que leurs cousins des forêts, ils ont un attirail à peu près similaire à celui du gladiateur, mais affectionnent l'utilisation de bombes, d'écran de fumée et de potions.

5. Le mage de bataille

Ses attaques se font à distance. Il peut posséder quelques armes. Ses sorts se révèlent spectaculaires et variés. Le personnage le plus intéressant à jouer, graphiquement parlant.

6. Le vampire

Le personnage schizophrène de Sacred. Chevalier le jour, vampire la nuit, la panoplie de coups et de sorts n'est pas la même. Il mérite la Palme de l'originalité, même s'il est assez fidèle à la mythologie.



6

1 Magie. Utiliser une épée n'est pas incompatible avec les talents magiques. Au contraire...

2 Que du bonus. Le forgeron améliorera votre épée sans problème.

3 Bestiaire. Toutes les créatures sont assez originales.

4 Inventaire. Nous sommes vraiment en terrain connu avec cette interface à la Diablo.

5 Indispensable. Vu la taille de la carte, trouver une monture s'avère vite obligatoire.

6 Décors riches. La carte fourmille de petits détails qui améliorent l'aspect graphique.

puissance de ceux-ci (tout fonctionne par niveau).
Les coups spéciaux peuvent également être associés à une arme en allant voir le bricoleur du village. Très utile, pour le gladiateur notamment. Cela compense le manque de variété de ses attaques en rendant ses attaques un peu plus polyvalentes. Mais d'une manière générale, quand on connaît bien tous les persos, en les exploitant au maximum, l'équilibre est bel et bien là, et chaque combat s'avère intense. Et finalement, bien comprendre un gladiateur ou un magicien vous fera utiliser le même nombre de neurones.
Sacred s'avère donc une réussite incontestable. Une repompe intégrale des autres JDR et même de certains MMORPG, avec des mécanismes simples et une excellente prise en main. Les quelques idées originales que l'on y trouve apportent un petit plus et chaque fois que l'on relance le jeu, le plaisir est au rendez-vous.

Léo de Urlevan

SACRED

±50€

DÉVELOPPEUR :	Ascaron
ÉDITEUR :	SG Diffusion
LANGUE :	Français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.sacred-lejeu.net

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 800 MHz ; 256 Mo de RAM, 1,6 Go sur disque dur

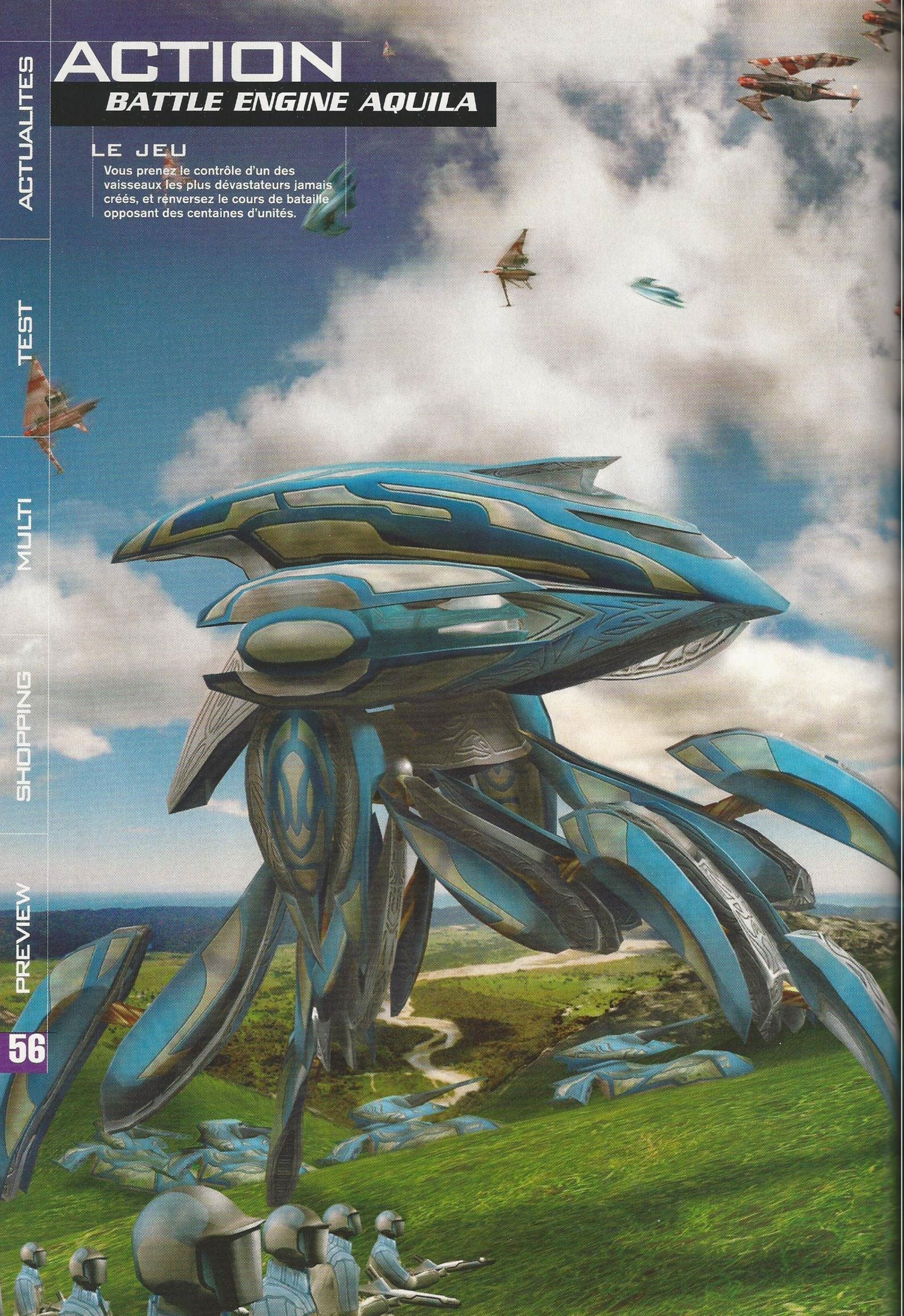
☺
- Des personnages intéressants
- L'immensité de la carte
- Un bestiaire étonnant

☹
- Un arbre d'aptitudes plutôt fermé
- On aurait aimé plus de coups spéciaux

CLASSEMENT

GRAPHISME	91
SON	81
PRISE EN MAIN	89
AMBIANCE	88
DURÉE DE VIE	92
MULTIJOUEURS	90

90



ACTION

BATTLE ENGINE AQUILA

LE JEU

Vous prenez le contrôle d'un des vaisseaux les plus dévastateurs jamais créés, et renversez le cours de bataille opposant des centaines d'unités.



Un shoot pour monter au ciel

LES JEUX D'ACTION BOURRINS, HORMIS CERTAINS FPS, SE FONT DE PLUS EN PLUS RARES. BATTLE ENGINE AQUILA PERMET DONC DE SE RESSOURCER ET DE SE DÉFOULER !

ACTION

BATTLE ENGINE AQUILA



Au sol.
Il est plus facile de bien viser, mais on subit plus de dégâts.

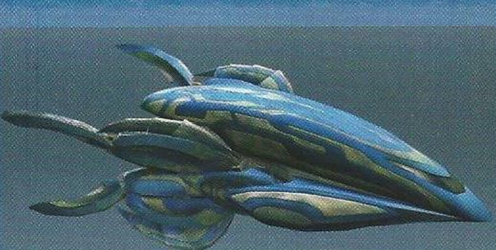
Les changements climatiques de la planète Allium ont provoqué une brusque montée des eaux. Deux factions (Forsetti, celle que vous représentez, et Muspell), qui ne s'entendaient déjà pas très bien, n'ont qu'une solution : l'affrontement total afin de récupérer les sommets des anciennes montagnes, devenues de minuscules îlots. En tant que pilote du Battle Engine Aquila, vous êtes un soldat à part.

En général, dans les jeux, vous évoluez à travers de périlleuses missions, et l'obtention de nouveaux véhicules de plus en plus dévastateurs vous permet une amplitude d'actions plus large. Dans BEA, c'est tout le contraire. Vous avez dès le départ un engin très efficace. La contrepartie, c'est que tout repose sur vous. Vos alliés s'avèrent être des boulets ! Non seulement ils ne touchent que très rarement leurs cibles, mais en plus, il faut les protéger ! A vous de "gérer" au mieux le déroulement d'une bataille. Même si, avant tout, BEA demeure un jeu d'action. Il faut comprendre les qualités et les limites de cet engin. La jauge verte correspond à l'état général de l'appareil. Lorsqu'elle disparaît, le vaisseau explose. La bleue coïncide à ce qu'il vous reste d'énergie. Sachez aussi que le BEA se déplace sur terre mais aussi dans les airs. En volant, il consomme de l'énergie. Certaines armes, en quantité limitée, sont plus efficaces en plein vol et quelques-unes en consomment justement. Pour une efficacité optimale face à une armée variée, on se retrouve confronté à un dilemme. Car l'arsenal n'est pas illimité. Loin de là !

Les armes sont différentes au sol et dans les airs. Personnellement, j'ai une nette préférence pour la destruction d'escouades en les survolant. Une dizaine de missiles viennent percuter une dizaine de tanks, les endommageant sévèrement, par exemple. Une deuxième salve anéantit l'ensemble. Mais cette arme n'est pas vraiment efficace face aux bâtiments. Mieux vaut se mettre au sol et envoyer des grenades. Le BEA est cependant plus fragile une fois posée. Dernière chose : il existe trois BEA différents. Malheureusement, seul le premier possède un arsenal intéressant. On aurait aimé pourtant des appareils tout aussi efficaces les uns que les autres.

MÉDOR ! DEBOUT, COUCHÉ, ASSIS...

Voici les différentes positions du BEA. En vol, ses ailes se replient sur son anatomie et lui permettent de tirer aussi bien au canon qu'avec des missiles dévastateurs. Chacun d'entre eux cible un ennemi avec un balayage très rapide de la souris. A terre, il envoie des projectiles très efficaces contre les bâtiments.







4

1 Bombardiers. Quand ils apparaissent, ils deviennent une cible prioritaire.

2 Tapis de bombe. Avec toutes ses armes le BEA peut changer le cours d'une bataille.

3 Grenades. L'arme ultime contre les bâtiments, mais pas la plus simple d'utilisation.

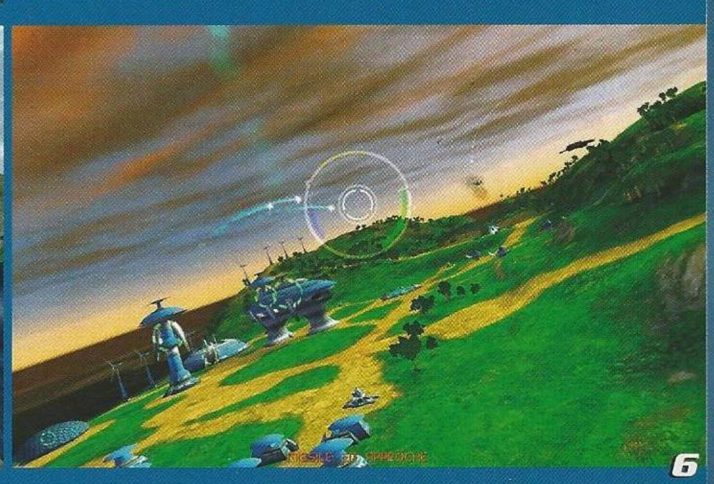
4 Un des boss du jeu. A chaque fois, il faut trouver le point faible. On ne réussit pas du premier coup.

5 Belles explosions. Nous sommes bien loin de la version PS2.

6 Protection, diversion, attaque... Telles sont les trois mamelles de ce jeu.



5



6

Ce que l'on retient surtout, c'est le rythme des parties. Une fois l'engin bien maîtrisé, tout devient fabuleux. On réagit avec les mêmes réflexes que dans les FPS les plus endiablés. Pour ne rien gâcher, graphiquement, ça tient vraiment la route et on en prend plein les yeux : rien que les tirs de votre propre vaisseau illuminent tout le paysage. Et quand les ennemis s'énervent, ça part dans tous les sens : du sol, de l'air, de l'eau (votre "vaisseau mère" est un gigantesque bateau dont les tirs de barrage ne sont pas sans faire penser à ceux des énormes insectes de Starship Troopers). Impressionnant ! Je ne parle même pas des "boss" à affronter, concluant chacun des différents chapitres. Une belle programmation !
Petite nuance cependant en ce qui concerne la dernière remarque : parfois, des saccades se font sentir. En fait, dès que l'on commence à pratiquer le rase-mottes et que chacune des unités devient plus détaillée. Comme d'habitude, nous avons joué en 1600x1200, mais avec un 2 GHz tout de même. Dommage donc que la situation n'ait pas évolué depuis la preview.

Enfin bon, Battle Engine Aquila reste tout de même un des shoots les plus agréables qui soit. Paré pour le décollage ?

Léo de Urlevan

BATTLE ENGINE AQUILA — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Lost Toys
ÉDITEUR :	Nobilis
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.battleengine.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium II à 600 MHz ;
128 Mo de RAM

☺
- Rythme trépidant
- Effets omniprésents
- Difficulté bien dosée

☹
- Un peu lassant parfois
- Ralentissements en rase-mottes

CLASSEMENT

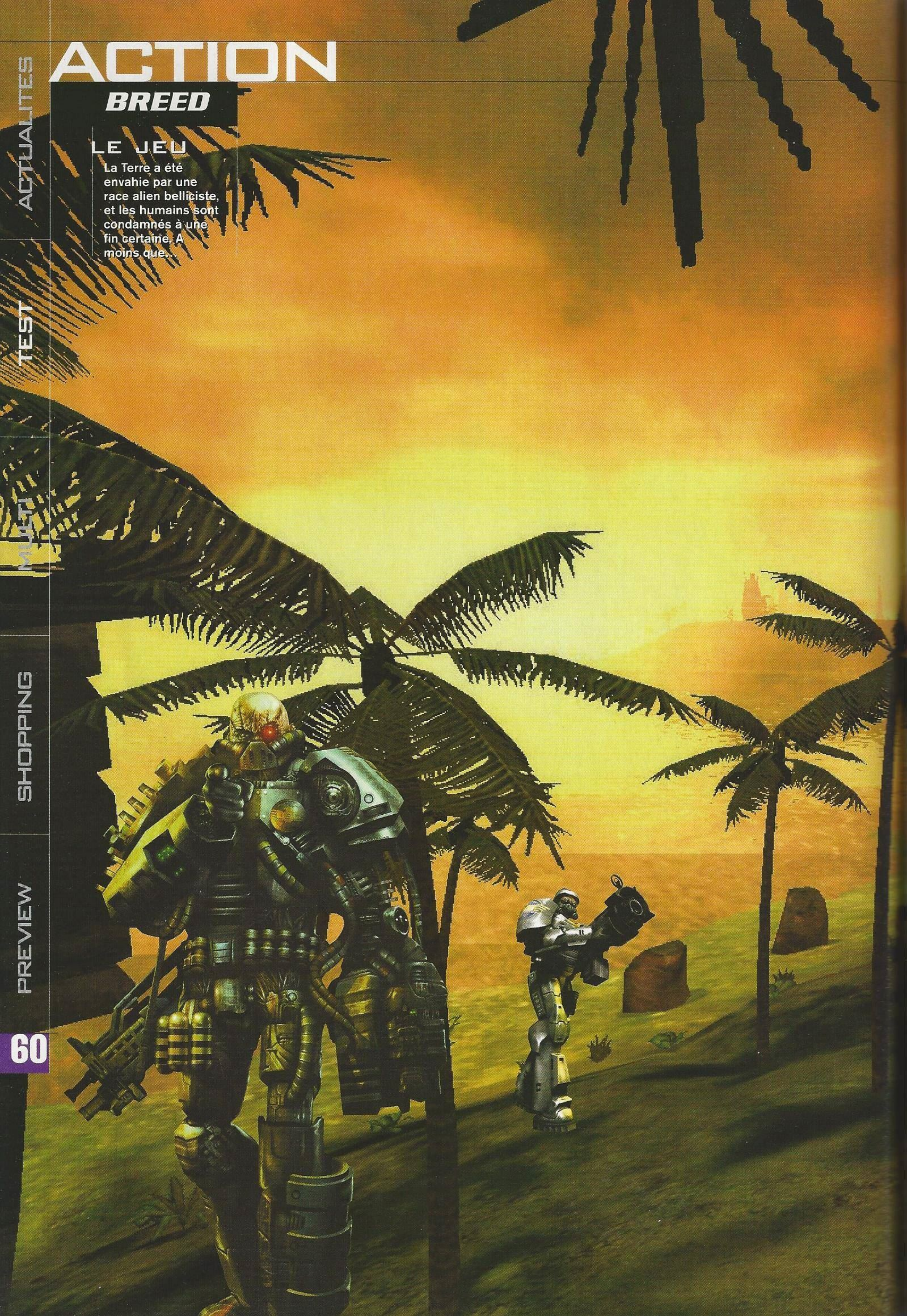
GRAPHISME	89
SON	75
PRISE EN MAIN	85
AMBIANCE	92
DURÉE DE VIE	90
MULTIJOUEURS	85

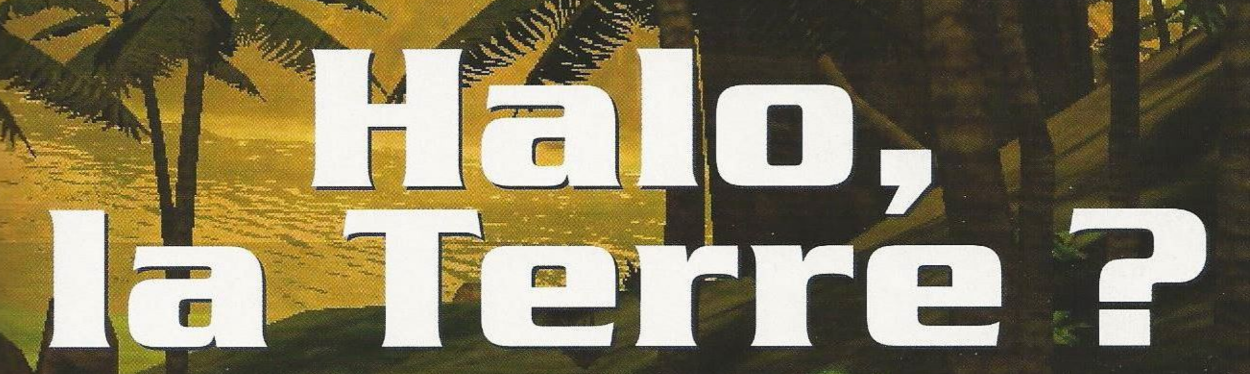
89

ACTION
BREED

LE JEU

La Terre a été envahie par une race alien belliciste, et les humains sont condamnés à une fin certaine. A moins que...





Halo, la Terre ?

ELU MEILLEUR JEU PC À L'E3 EN 2002, BREED POSSÈDE TOUTES LES QUALITÉS REQUISES POUR FIGURER DANS LE HIT PARADE DES PLUS GRANDES PRODUCTIONS DE CE DÉBUT DE SIÈCLE, MIS À PART PEUT-ÊTRE SON MANQUE D'ORIGINALITÉ, TANT LA RESSEMBLANCE AVEC L'ILLUSTRE HALO DE MICROSOFT S'AVÈRE TOUT SAUF FORTUITE. MAIS LA PUISSANCE DÉGAGÉE AURA CEPENDANT VITE FAIT D'ENTERRER SON AÎNÉ ! AMEN...



Votre professeur d'histoire en sait peut-être beaucoup, mais certainement pas comment notre planète la Terre est tombée en 2603 dans un piège machiavélique. Cette année-là, l'une de nos colonies du système de Besalius endurait les attaques d'une race alien baptisée Breed. Nous leur avons porté secours, en dépêchant la plus grande flotte militaire jamais connue. Les décennies filèrent, et nous avons finalement remporté la victoire au prix de nombreuses vies. Enfin, nous le crûmes (et dieu sait que la crûme, avec les asperches, c'est un délice). Au retour de l'USC Darwin, ultime rescapé de la flotte spatiale, quelle ne fut pas la surprise de son capitaine, Saul Richter, de constater, impuissant, la colonisation de la planète bleue par lesdits aliens. En 2625, en effet, la Terre ne ressemblait plus qu'à une vaste zone d'occupation barbare, où seules de rares poches de résistance subsistaient.

ACTION
BREED

Le sort de la Terre est aujourd'hui entre les mains du capitaine. Autrement dit, entre les vôtres. Armés d'une poignée de véhicules sophistiqués et dédiés aux combats terrestres, aériens ou spatiaux (Humvee, Eagle, Tank, Transporteur, Falcon, Buggy...) et d'une équipe de choc aux compétences propres, vous vous organiserez pour renvoyer les Breed chez eux, entre quatre vieilles planches vermoulues. Ici, pas de Sigourney Weaver pour vous prêter main forte. Seul, vous mènerez votre escadron dans des missions d'infiltration, de destruction, de sauvetage, de sabotage... Et ne devrez jamais faillir !

Membre de la grande famille des FPS, au même titre que Far Cry ou UT 2004, Breed possède une grosse dose de bourrinage, mais ne s'arrête heureusement pas là. En effet, l'aspect tactique s'avère être un élément crucial. Un tutorial se chargera de vous expliquer comment tirer au mieux partie de vos hommes, de leur formation, ainsi que des armes à disposition. Un tueur embusqué vous canarde ? Abandonnez votre perso deux secondes pour prendre position dans le corps de votre sniper. Visez, tirez, touchez... Reprenez votre progression !

En exploitant l'artillerie en fonction des lieux et des types d'ennemis (soldats, guerriers, chasseurs ou généraux), vous apprendrez à limiter au mieux les dégâts. Pour ce faire, les "Britishs" de Brat Designs mettent à notre service un arsenal de fou, allant du classique fusil d'assaut à l'ubergun, en passant par le shotgun, le submachine ou le lance-roquettes. Aussi nombreuses soient-elles, il vous sera également possible de prendre possession de canons sur le terrain, et d'éliminer des vagues entières d'ennemis. Il est toutefois déconseillé de tomber en rade de munitions ! Isolé dans une grotte, il ne vous sera pas toujours possible d'appeler à l'aide pour refaire le plein de projectiles ou de médicaments.

Le jeu reste graphiquement très à l'aise dans ses souliers, et la musique accompagnant vos assauts donne du cœur à l'ouvrage. Le gameplay, malgré un nombre élevé de touches, n'accuse aucune faiblesse tant au niveau de la fluidité, des effets spéciaux, de l'IA, ou de la maniabilité en général... Jouissif ! Quant au HUD (Heads Up Display – Affichage Tête Levée), il apporte la plus grosse pierre à l'édifice. Unique, ce système s'apparente à une incroyable boussole suisse, livrant aux joueurs une foultitude d'informations, comme les coordonnées de votre prochain objectif, le niveau d'énergie, celui de vos hommes, l'indicateur de formation, l'état de votre véhicule. Il indique également l'équipement employé et les munitions encore disponibles dans vos bandoulières. Affolant !

Enfin, pour les adeptes de la gaudriole en ligne, un mode Multi prolonge le plaisir, avec les incontournables DeathMatch, TeamDeathmatch et Team DeathMatch Melee. De grands moments de bonheur, même s'ils ne valent manifestement pas l'impeccable UT2004. Ces modes offrent leur quota de sensations et d'actions au travers de vastes maps, où le carnage et la stratégie font curieusement bon ménage. Jouez de bon cœur ! Focus s'occupe de la mise en boîte, et nous des cercueils. En attendant l'imminent Halo 2 !

Stef











1 et 2 Bang.
Des canons à plasma traînent un peu partout. Guère précis, ils s'avèrent très utiles sur des cibles de moyenne portée.

3 et 4 Singeries.
A bord du buggy "Cheetah", vous progresserez beaucoup plus vite. Malheureusement, il n'y a qu'une seule petite place à l'intérieur.

5 Plein nord.
Le HUD vous indique votre prochain point de ralliement. Faites le ménage au snipe avant de prendre la route.

6 USC.
Les membres de l'United Space Corps attendent vos ordres. Ils sont pourtant clairs : A l'attaque !

BREED — ±35€

DÉVELOPPEUR :	Brat Designs
ÉDITEUR :	Focus Home Interactive
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.breedgame.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 1 GHz ; 256 Mo de RAM

☺
- Le HUD
- L'aspect tactique
- Les véhicules
- Son prix

☹
- Difficile prise en main pour les débutants

CLASSEMENT

GRAPHISME	92
SON	92
PRISE EN MAIN	80
AMBIANCE	92
DURÉE DE VIE	90
MULTIJOUEURS	85

91





La star du nord

LE JEU

Vous incarnez Kate Walker et prolongez l'histoire du premier volet. Emmenez le vieux Hans à son rêve d'enfant, Sybéria. Et surtout, faites preuve d'astuce afin de résoudre les énigmes du jeu.

LA JOLIE KATE WALKER NOUS REVIENT ENFIN, POUR DES AVENTURES TOUJOURS TEINTÉES DE POÉSIE, ET TOUJOURS DANS UN CLIMAT AUSSI RIGOUREUX. UN PRODUIT INDISPENSABLE POUR TOUS CEUX QUI AIMENT LES BELLES HISTOIRES.

Depuis deux ans, il n'est plus besoin de décrire ce qu'est un jeu d'aventure. Il nous en arrive régulièrement, tous les trois mois. Sybéria s'inscrit cependant dans une lignée un peu différente des autres titres comme Westerner ou Runaway. Ici, point d'humour, mais une narration poétique, signée Benoît Sokal (découvrez vite son nouveau projet Lost Paradise, au début du mag). Pour bien comprendre Sybéria 2, il convient de revenir rapidement sur le premier volet tant la suite est directe.
Kate Walker, brillante avocate à New York, doit s'occuper de la succession de la vieille Voralberg venant de décéder dans les Alpes françaises. L'affaire s'avère pliée d'avance : une grande firme de jouets récupérera son usine d'automates. Très vite, elle s'aperçoit que tout n'est pas joué. Loin de là ! Elle avait

express



1

2

un frère, disparu depuis des années. Partant sur ses traces, elle découvrira les histoires de la famille et tombera en admiration devant ce type. Hans est devenu un petit vieux, mais toute sa vie a été parsemée d'inventions géniales, de robots fascinants...

Fasciné par les mammouths, il a gardé son âme d'enfant et ne pense plus qu'à une chose : trouver la mythique île de Sybéria, soi-disant le dernier lieu où il est possible de trouver ces pachydermes encore en vie. Kate laisse tomber famille et travail pour lui rendre ce service. A bord d'un train mécanique, ils vont, avec Oscar (un automate très perfectionné), aller toujours plus loin dans le grand nord, traversant les anciennes républiques soviétiques, laissées à l'abandon.

L'ambiance y est pesante, étouffante, à l'image de cette station balnéaire tellement envahie par le sel qu'il faut mettre un masque à gaz pour sortir faire un tour. Ainsi s'achevait Sybéria premier du nom, en points de suspension, nous laissant quelque amertume dans le cœur. Mais comme Kate, nous étions fascinés par ce petit Hans. Quand la suite arrive, forcément, on se précipite. En se mettant à la place du joueur qui découvre cet univers, on est quelque peu effrayé...

Le novice n'y comprendra rien. Même la scène d'introduction, retraçant le premier volet, ne permet pas de comprendre les mécanismes et les casse-tête du jeu. Tant pis, ils n'ont qu'à acheter le premier ! En gros, le voyage continue, avec les ennuis quotidiens inhérents à l'utilisation du train mécanique. D'abord, il faut le recharger.

Curieusement, dans la première gare, tout se passe bien. Mais il faut du charbon, car la température baisse dangereusement. La machine est cassée et Kate la répare, sans grande difficulté. Entre-temps, elle aura rencontré pas mal de monde : une petite fille ayant perdu sa maman car les moines ne l'ont pas soignée assez tôt, les deux racailles locales qui ne veulent pas lui filer une goutte d'essence, le tenancier du bistrot ou cet ancien colonel de l'armée rouge à la retraite...

Quand tout semble résolu, Hans est pris d'un malaise. Comateux, Kate se débrouille pour que les moines le soignent mais, corporatistes, ils préfèrent s'occuper de son âme que de sa santé. Finalement, c'est encore Kate qui le soignera. En route pour la suite des aventures, le train repart. Oui, mais sans elle... Tandis qu'elle était occupée à autre chose, les racailles



3



4



5

1 Vieille connaissance. L'astronaute du premier volet s'est retrouvé pilote d'avion. Mais visiblement, il a gardé un certain penchant pour l'alcool.

2 L'entrée du monastère. Kate devra faire preuve de discrétion pour se faire admettre à l'intérieur. Les femmes ne sont pas les bienvenues.

3 Cinématiques. Elles sont magnifiques et je ne peux que vous conseiller de lire l'interview de Benoît Sokal à ce sujet dans le Work in Progress Lost Paradise..

4 La gare de l'Est. En tout cas, la destination est très particulière. Rares sont les trains qui mènent jusqu'à l'île de Sybéria

5 Fou de Dieu. Ce prêtre, soi-disant guérisseur, préfère s'occuper du repos de l'âme même si son patient n'est pas encore décédé !

ENCORE PLUS VIVANT

Le premier volet était déjà très beau, mais à chaque fois que Kate passait au-dessus d'une flaque d'eau, il manquait un petit quelque chose : un reflet. De plus, l'ombre n'était pas une réussite totale : un point noir, assez moche. Tout est réparé. Les ombres, en temps réel, sont aussi jolies que les reflets dans l'eau. Magnifique, comme tout le reste…



du coin ont volé le train ! Avec son intuition féminine, une bonne dose de système D et l'aide de Youki, mi-chien mi-phoque, elle aura vite fait de rattraper tout le monde et de s'attirer de nouveaux ennuis. Chut ! J'arrête là l'histoire et les screenshots, à vous de découvrir la suite.

Sybéria 2 est aussi fascinant que son prédécesseur. Et plus encore… Maintenant que l'on connaît les mécanismes, on sait que l'on se retrouvera de ville en village puis en trou perdu avec des personnages excentriques mais attachants. Avant d'accomplir la dernière action, on repasse voir tout le monde, histoire de dire au revoir et d'assister à des adieux déchirants. Comment ne pas avoir envie d'emmener Milka (la petite fille ayant perdu sa mère) pour lui faire partager le reste de l'aventure ? Comment ne pas avoir envie de boire un dernier coup avec le chef de gare ?

Les personnages, magnifiquement doublés, sont fascinants, les fous comme les bandits, les enfants comme les automates. S'impliquer dans Sybéria revient à se plonger dans un univers paradoxal, très terre à terre d'un côté (le portable de Kate est là pour le rappeler) et ultra fantaisiste de l'autre (le train, les inventions, la magie…). Ces deux mondes cohabitent de la plus belle façon qui soit. Qu'on vienne encore me dire que les jeux vidéo ne sont pas de l'art…

Léo de Urlevan

SYBÉRIA 2 — ±50€

DÉVELOPPEUR :	MC2
ÉDITEUR :	MC2
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	bientôt
SITE :	http://www.syberia2.info/francais/

CONFIGURATION MINIMUM :
Config mini : Pentium II à 350 MHz ; 256 Mo de RAM

☺
- Un des meilleurs univers jamais créés
- Des personnages fascinants
- Des graphismes somptueux

☹
- Parfois long pour aller d'un point à un autre
- Dialogues sur des actions déjà accomplies

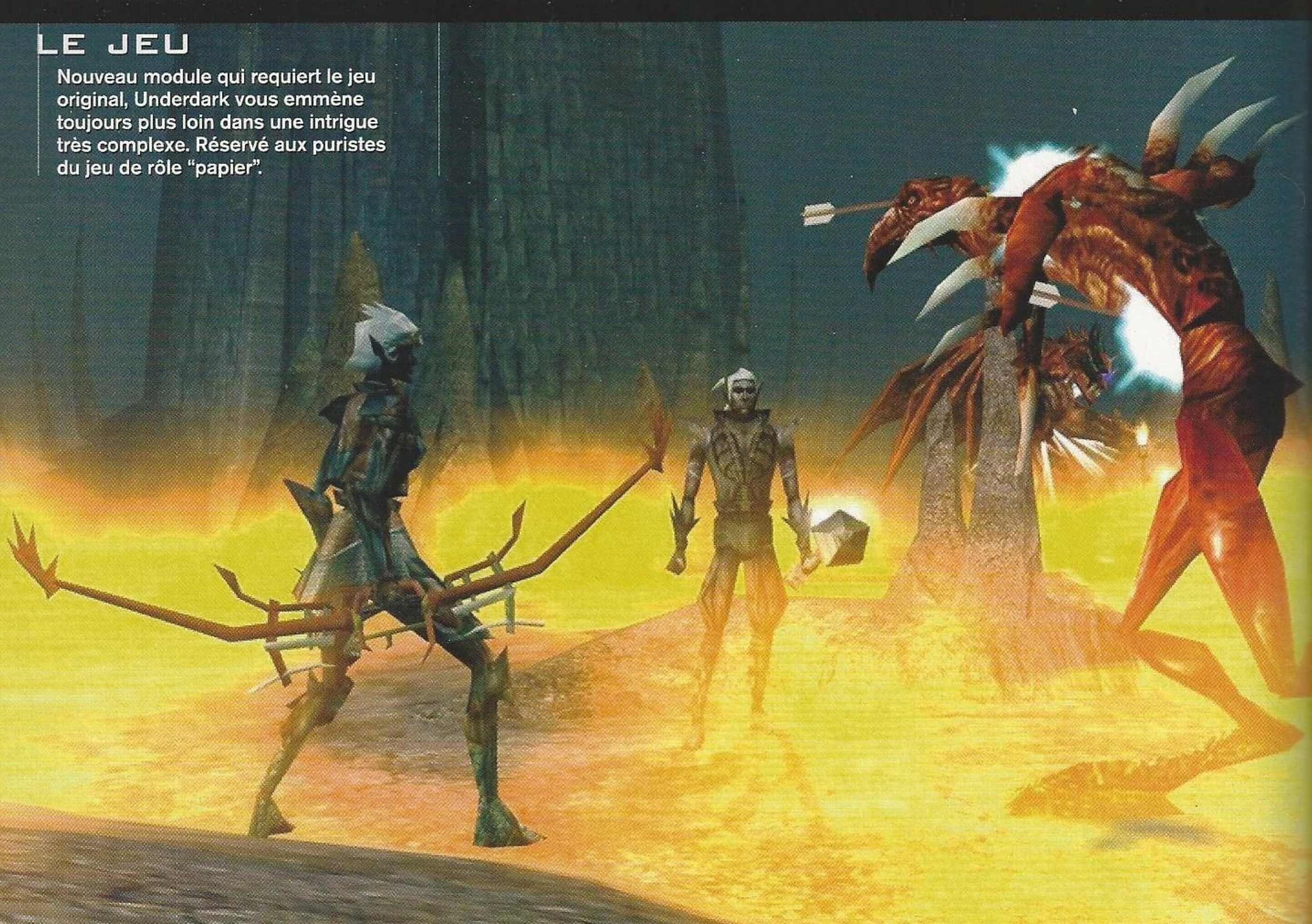
CLASSEMENT

GRAPHISME	93 %
SON	92 %
PRISE EN MAIN	85 %
AMBIANCE	96 %
DUREE DE VIE	70 %
MULTIJOUEURS	-

89

JEU DE ROLE

NEVERWINTER NIGHTS : HORDES OF THE UNDERDARK



LE JEU

Nouveau module qui requiert le jeu original, Underdark vous emmène toujours plus loin dans une intrigue très complexe. Réservé aux puristes du jeu de rôle "papier".

Petit mais costaud

UN ADD-ON POUR LES PERSOS SÉVÈREMENT BURNÉS. PRÊT À BOUFFER DU MONSTRE ET À SE PERDRE DANS UN DÉDALE DE TUNNELS ?

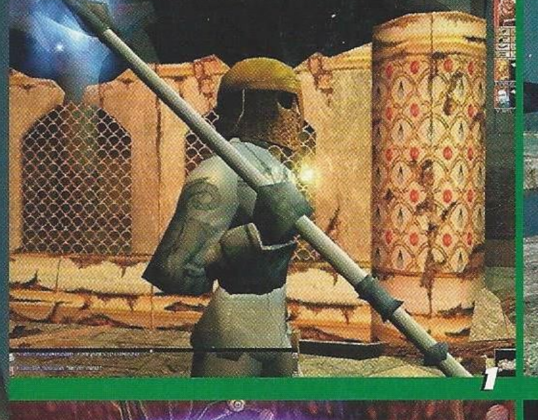
On arrive dans une charmante bourgade. Bien évidemment, un méchant pigiste rentre dans notre piaule pour tout nous piquer et les ennuis commencent. Incroyable, juste au moment où des ennemis remontent du sous-sol pour saccager la ville. N'écoutant que votre courage, vous descendez gaiement dans lesdits sous-sols et, ô miracle, c'est bel et bien là qu'il vous fallait aller !

Plusieurs campagnes vous y attendent, dans des mondes pas trop laids bien que souterrains. Le labyrinthe, notamment, est sympa. Les Personnages Non Joueurs (PNJ) sont ici légion et plutôt bavards. On en embarquera un ou deux avec nous, histoire de taper la causette et sur la tronche de quelques monstres.

Ici, on pourra même fabriquer son équipement, ses sorts et se maquiller. A vous les épées lance-purée et les masques de Guy Roux. Autre point fort : la caméra. Suite aux nombreuses pétitions d'Amnesty International, celle-ci est donc en liberté provisoire. Pratique pour admirer nos héros aux nombreuses étoffes et capacités. Ici, toutefois, il vous faudra du costaud.

L'add-on permet de monter à un niveau de 40, ce qui fait qu'au tout début, on est un peu sec. Rapidement, on amasse tout ce qui traîne pour faire du flouze et s'équiper comme il le faut. Le jeu propose pourtant autre chose que du "je suis paumé, un monstre, un coffre". Le scénario s'enrichit au fil des heures et on est toujours aspiré un peu plus loin par le jeu. D'autant que NWN a toujours eu des éléments séducteurs.

Underdark propose aussi de nouvelles classes. Pour les illustrer avec de nouvelles têtes comme celle

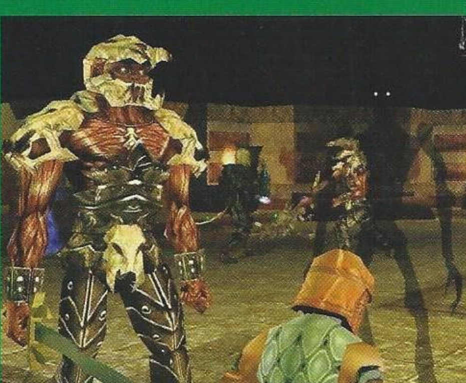


1



2

3



4

1 Libre. Enfin une caméra qui bouge comme on l'entend.

2 Saoulant. Le vrai problème reste la limitation du jeu à l'intérieur de la Terre.

3 Simpsons. Les aliens de Springfield viennent du centre de la Terre.

4 Corsé. Prenez soin de pousser vos persos à fond dès que possible.

5 Sous terre. Vous y rencontrerez pas mal d'étranges peuplades...

6 Modélisation. Graphiquement, rien de nouveau !



5



6

de Roland Magdane. Le résultat est étonnant, mais fonctionne à merveille. Vous pouvez aussi lui coller de nouvelles voix, de nouvelles fringues (l'aiguille et le fil sont inclus dans le pack). Bref, une bonne nouvelle pour tous les gros "addicts" du jeu de rôle. BioWare a encore réussi son coup. Pour tous les fans de Neverwinter Nights, c'est un passage obligé qui ouvre la porte a encore plus de mods délirants.

Si le début est un peu laborieux, il n'en est pas de même par la suite, qui a un réel intérêt. On reste tout de même suspicieux quant à l'intérêt d'être forcément une brute pour y jouer. Mais passons ! L'essentiel pour les fans reste la caméra et les nouvelles possibilités de création de sorts et d'armes. Là, Bioware a vraiment assuré et NWN voit sa durée de vie se rallonger encore et encore. Quelle classe, ces Canadiens !

Jérôme

NEVERWINTER NIGHTS : HORDES OF THE UNDERDARK — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Bioware
ÉDITEUR :	Atari
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	Immédiate
SITE :	http://nwn.bioware.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 800 MHz ; 256 Mo de RAM ; GeForce 2

☺
- Les sorts
- Les nouvelles compétences

☹
- Le début longuet

CLASSEMENT

GRAPHISME	88
SON	84
PRISE EN MAIN	80
AMBIANCE	83
DURÉE DE VIE	85
MULTIJOUEURS	84

82



TEST MULTI SHOPPING PREVIEW

LE JEU

Condamné au purgatoire, vous devez renvoyer les démons en enfer. Oubliez bien vite l'histoire, et butez des hordes d'ennemis monstrueux à coups d'armes monstrueuses dans des décors monstrueux !

Au pieu, les enfants !

PEOPLE CAN FLY NOUS LIVRE ENFIN LEUR FPS. LE MOTEUR PHYSIQUE DE HALF-LIFE 2, DU GORE, DES MONSTRES EN VEUX-TU EN VOILÀ, LE LANCE-PIEUX. VERDICT ICI MÊME, ENTRE PARADIS ET ENFER.

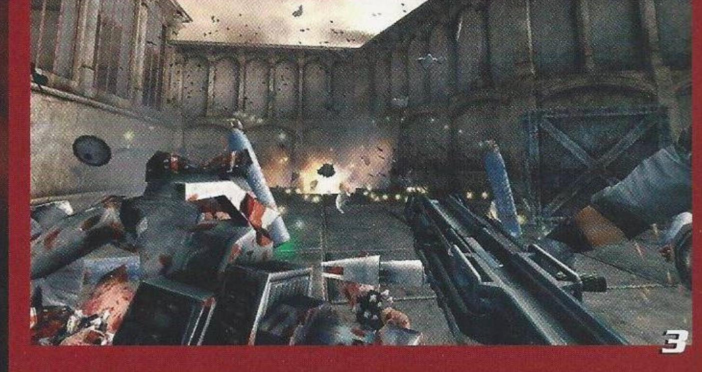
Avis aux bourrins, appel aux fans de Serious Sam, rameutez les aficionados de Quake, c'est par ici que ça se passe. Disons plutôt au purgatoire. Daniel Garner se retrouve là-bas ! Sa seule chance de remonter aux cieux est de tuer les démons qui veulent aussi aller voir ce qui se passe au-dessus.
C'est donc avec un scénario on ne peut plus creux que le jeu démarre. Le signe du 100 % bourrin ! Remarquez, les cinématiques entre les niveaux (cathédrale, cité orientale, cimetière, ville lacustre...) sont plutôt pas mal. Mais passons ! Rapidement, on en a la confirmation, c'est bel et bien du brutal. Cinq armes en tout et pour tout, chacune possédant un deuxième tir et un tir combo (il faut appuyer simultanément sur les deux boutons de la souris, mais vraiment pile poil).
En revanche, il n'y a pas d'animations pour les rechargements (de toute évidence, c'est automatique) ni pour le passage de l'une à l'autre. Y'a urgence ! Les niveaux sont vastes et découpés en zone : le cimetière, la vieille ville, la nouvelle. Dans chacune de ces portions, on vous indique où aller et vous n'avez qu'à dégommer tout ce qui bouge pour accéder à la suivante. Et ça bouge !
Les ennemis sont super variés : ils rampent, volent et s'avèrent coriaces. A moins qu'ils soient tout simplement innombrables. Les "boss", eux, sont immondes tellement ils sont grands et difficiles à

No mercy.
Pas de respect, même dans les cathédrales.

1 Nawak. Certains ennemis sont délirants.

2 Gore. Avec le nombre de litres de sang versés, Viandox devrait être sponsor de ce jeu.

3 Multi. Oh, le joli bordel ! On croirait les soirées "beuverie" que j'organise !



cerner. Du bonheur ! L'hémoglobine et les tripes sont monnaie courante. Facile avec des armes comme un lance-pieux (chiant parce que, lui, il se recharge... et il met du temps) ou le lance-roquettes/chaingun qui mitraille à tout va.

Comme si ça ne suffisait pas, le héros peut aussi rentrer en furie, après avoir collecté les auras laissées par les cadavres derrière eux. L'écran est alors sublimé par un mode visuel en fish-eye noir et blanc et, faut le reconnaître, ça pète !

Autre chose importante, le moteur physique. Là, Dreamcatcher peut être fier. Tout est destructible, tout bouge ou explose de façon réaliste, et démantibuler un gros squelette dégueulasse ou le voir virevolter en l'air, c'est génial.

En multi, il y a un également un mode sympa, le People Can Fly. Les joueurs (jusqu'à 16) sont alors dans une arène et ne peuvent dégommer les autres qu'en l'air. Tout le monde rebondit et au final, on assiste à un joyeux bordel. Remarquez, ça sauve la partie online, un peu faiblarde. Qu'à cela ne tienne !

Malgré ses défauts, Painkiller ne déçoit pas. Pour leur premier jeu, ces mecs sortis d'on ne sait où ont assuré. Tant graphiquement que techniquement, c'est une bombe. Les défauts de jeunesse : le compas qui déconne, le côté répétitif, certains passages un peu chiants, l'interface "relou de chez relou"... Mais on leur pardonne aisément, tant l'ambiance est bonne et les parties efficaces. Allez-y les yeux fermés !

Jérôme

PAINKILLER — **±40€**

DÉVELOPPEUR :	People Can Fly
ÉDITEUR :	Dreamcatcher
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.painkillergame.com

CONFIGURATION MINIMALE :
Pentium 4 à 1,2 GHz ; 256 Mo de RAM ; GeForce 3

☺
- Le lance-pieux
- Le côté « gore »

☹
- Le retour au menu à chaque niveau

CLASSEMENT

GRAPHISME	92
SON	89
PRISE EN MAIN	92
AMBIANCE	91
DURÉE DE VIE	82
MULTIJOUEURS	80

91







BLITZKRIEG : BURNING HORIZONS

LE JEU

Vous prenez le contrôle des forces du Renard du désert, anticipez sur les actions ennemies, et découvrez un des jeux de stratégie les plus réalistes sur la Seconde Guerre mondiale.

Rommel à l'honneur

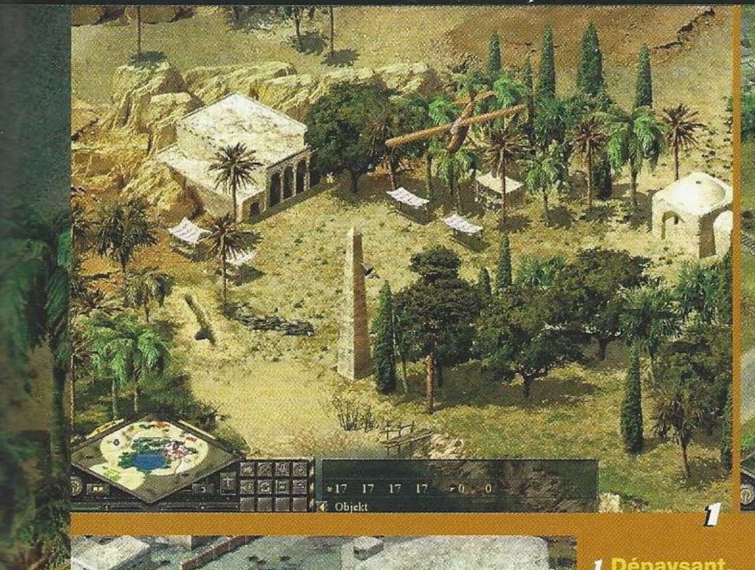
CE STAND-ALONE DE BLITZKRIEG VOUS EMMÈNERA LOIN, ET MÊME JUSQU'AU JAPON.

Développer un jeu de stratégie au gameplay équilibré et avec un bon rythme n'est déjà pas une chose simple. Le faire dans le cadre d'une guerre connue avec des valeurs d'attaque et de défense similaires à celles de l'époque, sans que le réalisme n'en souffre, doit être un vrai casse-tête. C'est pourtant ce qu'a encore réussi Nival Interactive. Chacun de ses jeux enrichit le genre. Allez hop, passage en revue des améliorations, et que ça saute !

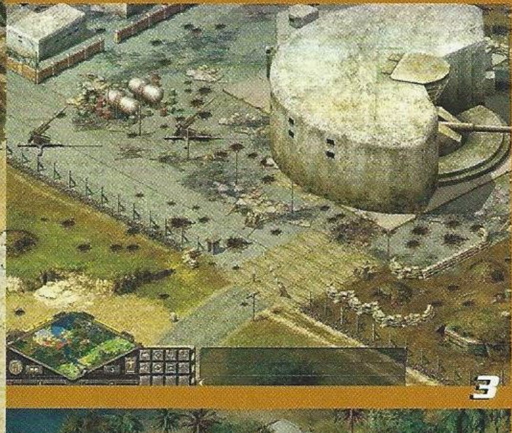
L'IA a été peaufinée à de nombreux points de vue et vous devrez vous y adapter. L'ordinateur cherche vos points faibles et agit en conséquence. Vous devrez donc maîtriser au mieux chacune de vos unités pour que l'ennemi ne s'engouffre pas dans la brèche de votre médiocrité. La vache, c'est beau comme du Obispo. Et pour ne pas trop corser l'affaire, l'ennemi n'enverra pas d'avions de reconnaissance d'emblée, ce qui équilibre la difficulté si votre savoir-faire est à la hauteur.

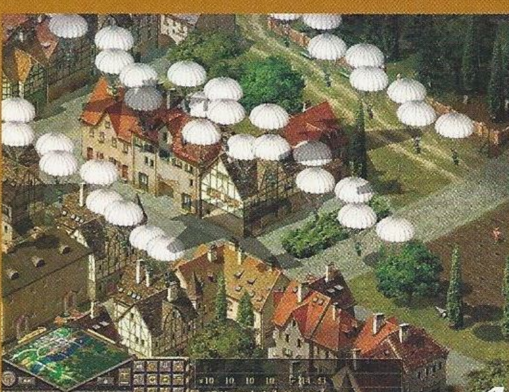
Le contenu même sera aussi enrichi par l'apparition de l'armée japonaise, avec ses fantassins, ses tanks et surtout son aviation, via les célèbres zéros. Avec cette nouvelle armée, bien sûr, de nouveaux environnements graphiques arriveront. Et on notera au passage que la mer occupe une partie plus importante sur les cartes. Ces dernières ne s'intégreront pas dans la campagne de Rommel, mais figureront dans une liste indépendante.

Ce stand-alone est d'une richesse incroyable : pas moins de 56 nouvelles unités font leur apparition, ce qui porte le total à 250. Et pas des moindres : US Marines, Afrika Korps... Les lieux de la campagne principale sont









1 Dépaysant. Pas de doute, c'est bel et bien l'Afrique du Nord.

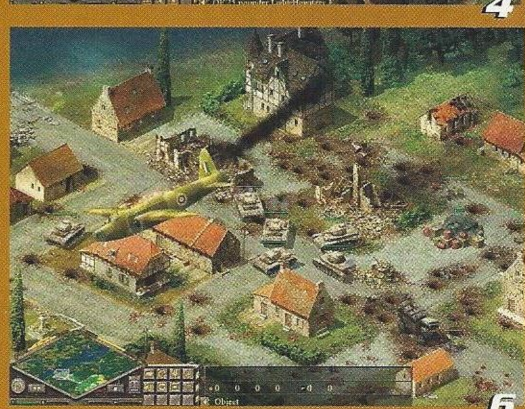
2 Plus offensif. L'aviation a un plus grand rôle qu'avant.

3 Bunker. Ce genre de bâtiments représente les cibles de mission.

4 Ouf ! Ils ne restent jamais coincés sur le toit des maisons.

5 Clin d'œil. Mieux vaut envoyer un avion de reconnaissance avant d'avancer.

6 Gravité. Les avions sont destinés à se faire descendre !



eux aussi chargés d'histoire : chronologiquement, on a les Ardennes, Tripoli, Tobrouk, la Sicile et la Normandie. Drôle de concept tout de même que de nous présenter un jeu ayant pour héros Rommel qui a connu des succès au début de sa carrière, mais n'a pu contenir le flot des alliés, toujours plus nombreux en face de lui. Montgomery en est le parfait exemple. Il possédait toujours plus d'hommes et de matériel et Rommel devait toujours déployer toutes ses ruses de grand stratège. Quel plus bel hommage pouvait-on faire à cet homme dans le domaine du jeu vidéo ?

Burning Horizons n'est pas un stand-alone à la petite semaine. Certaines unités ont été corrigées en fonction de leur efficacité au combat. De nombreuses autres apparaissent toujours avec un souci historique incroyablement élevé. Quant au jeu, il reste toujours aussi prenant, passionnant mais bien entendu, un peu plus dur.

Léo de Urlevan

BLITZKRIEG : BURNING HORIZONS

±30€

DÉVELOPPEUR :	Nival
ÉDITEUR :	Focus
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	23 avril 2004
SITE :	http://www.blitzkriegfrance.com/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 450 MHz ; 64 Mo de RAM

- Rommel superstar
- Fidélité historique
- Des missions très prenantes

- On aurait aimé une campagne japonaise
- Difficulté très élevée

CLASSEMENT

GRAPHISME	91
SON	85
PRISE EN MAIN	70
AMBIANCE	90
DURÉE DE VIE	89
MULTIJOUEURS	92

90





ANNO 1503 : TREASURES, MONSTERS AND PIRATES

LE JEU

A partir d'un bateau surchargé, installez un port sur une île et exploitez les ressources de l'endroit ! Développez alors une grande ville et bâtissez une flotte pour devenir le capitaine le plus émérite de la région !

La carabine couine

UN ADD-ON POUR ANNO 1503 ? REMETTRE LE COUVERT PEUT SEMBLER MASOCHISTE. MAIS PAS DU TOUT !

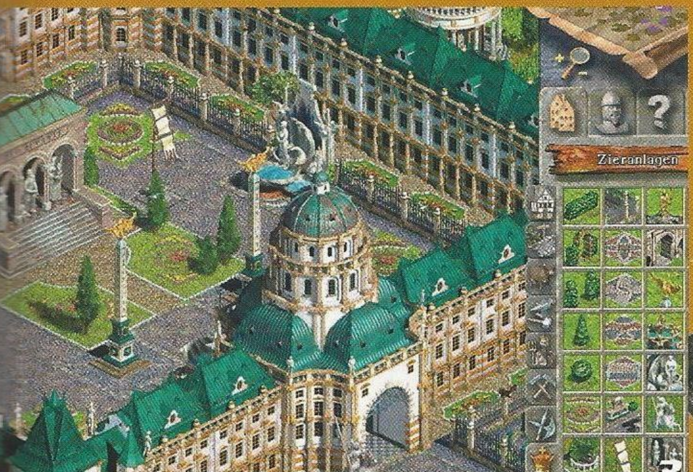
Vous avez sursauté avec Far Cry ? Vous avez rigolé devant Westerner ? Vous salivez devant World of Warcraft ou Toca ? Vous avez hurlé de plaisir en terminant Knight of the Old Republic ? Alors vous vous endormirez certainement devant Anno 1503 : Treasures, Monsters and Pirates. Pour ma part, c'est bien simple, rien que d'écrire le nom complet de cet add-on, je baille. Et encore, vous n'avez rien vu. Vous n'avez pas dû y jouer.

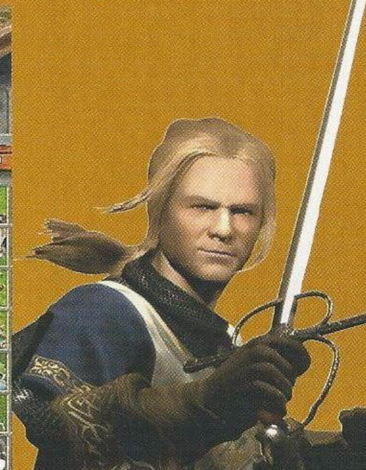
Avant tout, il faut savoir que le jeu est réalisé par des Allemands, des gens contre qui je n'ai rien en particulier, mais qui cachent bien leur sens de l'humour. Ensuite, il est également important de garder en tête qu'Anno 1503 est un jeu de gestion, à l'allemande. Normal, ils sont allemands, c'est le serpent qui se mord la queue. Alors, si vous aimez les procédures strictes et les migraines, ce jeu est fait pour vous. Mais par pitié, ne m'invitez pas à dîner !

On ne peut pas reprocher grand-chose à Treasures, Monsters and Pirates. La réalisation est sans faille et chacun des mécanismes s'avère être une mécanique bien huilée. Si, il y a juste le gameplay qui pèche, trop carré à mon goût. Cela n'engage que moi, mais j'y éprouve à peu près le même plaisir que devant Excel. "Pour continuer la partie, déplacez-vous à la cellule H127" semble implicitement nous dire l'équipe de développement.

On pourrait bien sûr se dire que ce tableur ludique est plus riche graphiquement que la version de Microsoft. C'est vrai, mais trouver Anno joli ou mignon revient à faire un pas de géant. C'est de la 2D à papa, comme on faisait il y a cinq ans déjà. Même si, bien sûr, les villes deviennent de plus en plus supportables à regarder au fil des améliorations. Mais il faut tout de même attendre deux bonnes heures avant que cela arrive.







1 Nouveautés.
Les abordages sont désormais possibles.

2 Interdiction d'uriner dans les jardins.
De toute façon, ça ne viendrait à l'esprit de personne, non ?

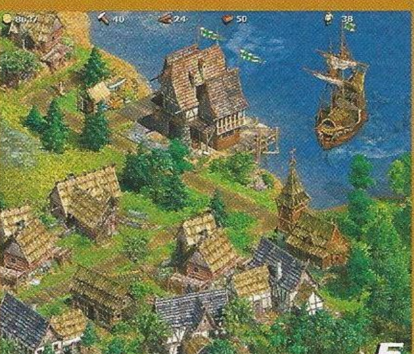
3 Consécration.
Mais ça prend des heures !

4 Stratégie ou gestion ?
Vu la qualité des affrontements, ce n'était pas indispensable.

5 Début de reigne.
L'optimisation est un casse-tête.

6 Excel rules...
Y'en a que ça amuse.







Même ces upgrades s'avèrent un peu décevants. Le plus spectaculaire reste les dix nouveaux types architecturaux, enrichis par de très nombreux types de jardins inédits. Au niveau des combats, le joueur a plus de cordes à son arc. Celle de l'abordage notamment, assez pratique car on peut récupérer un navire ennemi à moindres frais.

A part cela, douze nouvelles missions scénarisées sont disponibles et, également, trois missions « bac à sable » où l'on joue uniquement pour le plaisir de construire la plus belle ville possible. Un peu cheap pour un an de développement. A tel point que le communiqué de presse met en exergue la nouvelle faune (gorilles, ours...). Je n'aime pas terminer les tests d'une façon consensuelle, mais il faut bien admettre que cet add-on est à réserver aux fans de la série. Les autres sauront éviter la rigueur allemande.

Léo de Urlevan

ANNO 1503 : TREASURES, MONSTERS AND PIRATES

±30€

DÉVELOPPEUR :	Sunflowers
ÉDITEUR :	Electronic Arts
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	http://www.anno1503.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 2 à 500 MHz ;
128 Mo de RAM

☺
- Des cartes très grandes
- Les dix nouvelles architectures
- Le sommeil réparateur procuré

☹
- Trop relou

CLASSEMENT

GRAPHISME	72
SON	82
PRISE EN MAIN	40
AMBIANCE	30
DURÉE DE VIE	90
MULTIJOUEURS	–

71



LE JEU
Dans kill.switch, le héros n'a pas grand-chose à dire, et il préfère laisser parler les balles. Elles ont le mérite d'être plus... directes.

Balles au camp. Avec des engins comme celui-ci, vous ferez le ménage de printemps.

1 Courte échelle. L'hélicoptère vous attend, courez !

2 Soldat inconnu. On sait juste qu'il a la gâchette plutôt facile

3 Belle planque. La tactique de base : se cacher puis arroser.

Tueur né

KILL.SWITCH FAIT PARTIE DE CES JEUX D'ACTION DÉPASSÉS MAIS TROUVANT ENCORE LA FORCE DE NOUS ÉTONNER.

Paru en début d'année sur les consoles PS2 et Xbox, le shoot'em up 3D kill.switch renaît ce mois-ci sur PC, codé par les célèbres Bitmap Brothers (Z, Speedball...). Vous vous glissez dans l'uniforme d'un militaire d'une élite d'intervention, et vous êtes une fois encore chargé de faire le ménage en milieu terroriste. Vous parcourrez trois "hotspots" : Corée du Nord, mer Caspienne et Middle East. Et pour accomplir vos missions, vous vous appuierez sur une artillerie conséquente (M4, AK47, HK5A3, MCRT 300, grenades...) et un système pompeusement baptisé OCS (Offensive Cover System), consistant à tirer sur tout ce qui bouge en conservant la planque.

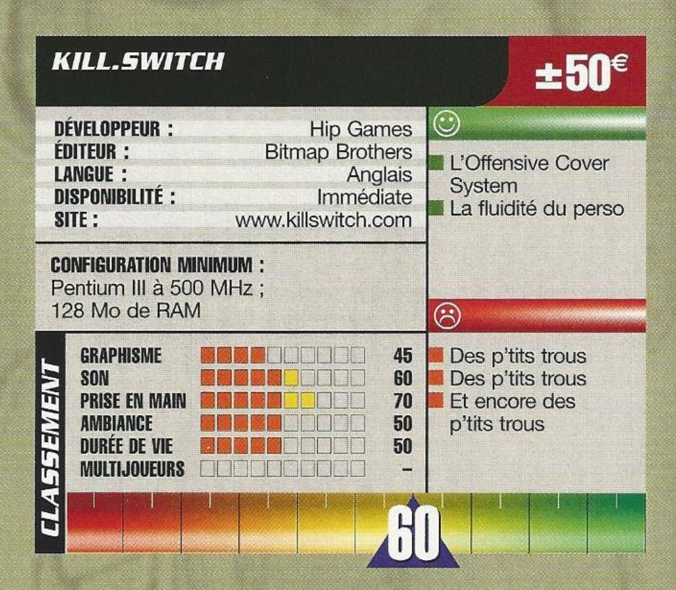
Pour comprendre les raisons motivant les frangins à réaliser ce portage, nous prenons notre courage dans une main et un fusil d'assaut dans l'autre, et nous nous jetons à l'eau. Les balles sifflent à nos oreilles. Nous courons nous réfugier derrière un mur délabré, admirons un instant les graphismes. Ah non, désolé, il n'y a rien à voir. C'est vide, laid et carré. Cela rappelle vaguement la PSone. Nous apercevons du coin de l'œil un terro planqué derrière une table et l'arrosons d'une dizaine de bastos. Roulade. Grenade. Tac, tac, tac ! Les ennemis se déchaînent, les cartons s'enchaînent, et la progression donne la migraine.

Première impression : ce jeu apparaît laid mais assume ce statut. Le joueur averti ne cherchera ni dans les décors minimalistes la moelle d'un quelconque plaisir ni dans les animations ou interactions ici proscrites. Tout naturellement ledit joueur jettera son dévolu sur une histoire à vous dresser les poils du nez. Il s'enfonce alors un peu plus dans le jeu.

Seconde impression : le scénario répond aux abonnés absents. En accomplissant des missions sans le moindre intérêt (tuer un général, trouver une valise, rejoindre un hélicoptère...), le joueur abandonnera tout espoir d'exaltation mentale ! Mitrailler, grenader ou atomiser des terroristes fera désormais partie de son quotidien. Inutile à présent d'en espérer davantage.

Vient alors la troisième et ultime impression. Modeste, simple et classique, kill.switch offre un moment de détente à base de guns et de terros plus cons que nature. Dès lors, vous saurez ce qu'il vous reste à faire : gicler à tout va ou vous faire éclabousser. Le reste ? On s'en fout !

Stef


KILL.SWITCH ±50€

DÉVELOPPEUR :	Hip Games
ÉDITEUR :	Bitmap Brothers
LANGUE :	Anglais
DISPONIBILITÉ :	Immédiate
SITE :	www.killswitch.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium III à 500 MHz ; 128 Mo de RAM

☺
- L'Offensive Cover System
- La fluidité du perso

☹
- Des p'tits trous
- Des p'tits trous
- Et encore des p'tits trous

CLASSEMENT

GRAPHISME	45
SON	60
PRISE EN MAIN	70
AMBIANCE	50
DURÉE DE VIE	50
MULTIJOUEURS	–

60

JACK L'EVENTREUR

LE JEU
Le tabloïde New York Daily vous charge d'enquêter sur le meurtre de deux prostituées. Le spectre de Jack l'Eventreur rôde. Vous aussi...

Sinistrose.
Ce jeu ne vous changera pas de la grisaille quotidienne.





1 Carte.
Le passage obligé.
2 Bouge de là !
Pas très marrant le boss.

Lame sœur

L'ÉDITEUR MC2 NOUS OFFRE L'OPPORTUNITÉ RARE D'ENQUÊTER SUR UN TUEUR SE FAISANT PASSER POUR JACK L'EVENTREUR.

En 1888 sévissait l'un des plus célèbres tueurs en série, le sinistre Jack l'Eventreur. Son passe-temps favori : effacer à jamais le sourire des filles de joie en leur enfonçant une lame de couteau dans l'abdomen, récoltant par la même occasion des échantillons de ses victimes, en guise de trophées.

En 1901, des crimes similaires sont commis dans le quartier pauvre du Low Side à New York, où deux prostituées rendent l'âme, laissant derrière elles des litres de sang et une poignée de clients insatisfaits. Vous symbolisez dans cette production sans ambition un reporter bien décidé à braver le céréale killer, et par là même, réaliser le scoop de l'année.

En 2004, votre rédacteur préféré (si l'on excepte Léo, Jérôme et Socrates) se trouve à son tour embauché pour faire la lumière sur ce jeu. Côté investigation, rien de bien palpitant : vous, James Palmer, multipliez les allers-retours en cliquant sur une carte, ponctuant les collectes de rarissimes objets par de courts interrogatoires basés sur deux ou trois questions listées sur un calepin. Côté gameplay, du mauvais, du mauvais et... encore du mauvais.

Microïds, capable du meilleur (Sybéria) comme du pire (ce titre), nous offre un produit suranné, une tambouille pâteuse, fadasse, indigeste... La mayo ne prend pas et le pinard tourne au vinaigre. Comble de l'ironie, le moteur du jeu semble contemporain aux événements. Les décors sont mortellement statiques, à l'instar des jeux d'aventure sur Atari ou Amiga.

Dans le même ordre d'idées, l'interaction avec l'environnement, outrageusement figé, n'existe pas. Seules d'exceptionnelles animations cathartiques viendront rompre la torpeur dans laquelle vous serez plongés. Loin d'être convainquant, Jack l'Eventreur ne génère aucun plaisir.

Pour preuve, munis de la plus archaïque des souris, votre mission consistera à fouiller l'écran à la recherche de misérables indices sur des plans à 360 degrés, moroses, et à tenir la jambe à des PNJ sans charisme au babillage peu disert.

En fin de journée, vous regagnerez les locaux de votre journal, rédigerez un papier, et retournerez visiter les lieux dispos sur votre plan, by night. Manque de chance, l'intérêt ne s'en trouvera guère renouvelé.

Passée l'installation du produit, il ne vous restera plus qu'à compter les heures vous séparant de la fin, et prier pour les voir passer rapidement. Stef

JACK L'EVENTREUR — ±40€

DÉVELOPPEUR :	Galilea Multimedia
ÉDITEUR :	MC2
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.microids.com/fiches/jack.html

CONFIGURATION MINIMUM :
PIII 500 MHz ; 128 Mo RAM ; 1,42 Go d'espace disque dur

☺
- Pas grand-chose

☹
- La sinistrose
- L'overdose
- L'important, c'est la rose

CLASSEMENT

GRAPHISME	30
SON	30
PRISE EN MAIN	40
AMBIANCE	20
DURÉE DE VIE	40
MULTIJOUEURS	–

35



AVENTURE

SCHIZM 2 : CHAMELEON



LE JEU
Pour trouver votre véritable identité, livrez-vous à une enquête très périlleuse et résolvez une centaine de casse-tête démoniaques !

Une aspirine, une !

GLISSEZ-VOUS DANS LA PEAU DE SEN ET EMBARQUEZ POUR UNE SÉRIE D'ÉNIGMES À RENDRE FOU N'IMPORTE QUEL TESTEUR...

Schizm 2, c'est quoi ? Tout d'abord, un très joli jeu en omni3D. Le moteur graphique de l'ancienne maison des point'n'clicks (on ne la citera pas cette fois, mais le cœur y est) a fait fort. Le jeu est très beau et, même si les chemins possibles semblent suivre des rails, au moins, nous ne sommes plus confinés à une simple pièce.

C'est aussi un jeu d'aventure, avec une histoire intéressante. Sen se réveille à bord d'une station carcérale, accusé d'avoir, deux siècles auparavant, ravagé une planète et semé le chaos. Il ne se souvient de rien et atterrit comme il le peut sur ladite planète pour essayer de comprendre.

Problème : entre son réveil et l'atterrissage, des énigmes viennent se rappeler à votre bon souvenir. Miam ! On commence par découvrir un ordinateur phallique (comme tous les autres dans le jeu). Il résume l'histoire et nous demande de le réparer. Pas méchant ! S'ensuit une petite intrigue à serrures bien chiante et un puzzle avec des lasers étonnamment prise de tête.

Qu'importe, du moment que la soluce intégrale est livrée avec le jeu. Eh ben, même avec, ce n'est pas gagné. Une fois l'ordinateur réparé, il vous transmet à la Matrix des connaissances sur le pilotage. Vous vous écraserez quand même sur la planète...



Sur place, vous disposez d'un chameleon, un truc implanté en vous permettant de changer d'identité. Pratique puisque la planète est divisée en deux ethnies, suite au cataclysme que vous avez soi-disant provoqué. Mais pour discuter trente secondes avec un autochtone déguisé en troubadour du futur, il vous faudra construire 48 523 ponts à induction possédant 4 096 serrures liées entre elles avec seulement un petit pois et une branche d'arbre.

Malgré le soin qui lui a été apportée, l'histoire est ici secondaire, tant elle est hachée par les innombrables casse-tête. Avis aux amateurs, ils ont un mets de choix. Mais pour ceux que la réflexion rebute, c'est l'indigestion à coup sûr.

Jérôme



BAD BOYS 2

LE JEU

Vous incarnez, tour à tour, les agents de la DEA Mike Lowrey et Marcus Burnet...



Will Smith. Où est la ressemblance ?



Explosion. On a vu pire, mais on a vu mieux aussi...

Le must ! Les filets de lumière sont magnifiques quand on mitraille les volets...

Un air de déjà-vu

DES JEUX COMME CELUI-LÀ, ON EN A VU DÉFILER DES DIZAINES. MAIS IL Y A BIEN LONGTEMPS. À L'ÉPOQUE, ÇA NOUS SUFFISAIT !

Ah, Bad Boys II... Le film atteignait déjà des sommets, mais le jeu va encore plus loin. Un véritable exploit ! Cela faisait des années que l'on n'avait plus vu des titres comme celui-là. Pour être plus précis, depuis les débuts de la PlayStation, première du nom ! Pour nous plonger dans l'ambiance et nous ramener quelques années en arrière, une cinématique nous a été concoctée par les développeurs de Blitz Games. Blitz ? Comme dans Blitzkrieg, la "guerre éclair". S'ils portent bien leur nom, ils doivent faire leur jeu en un éclair. Et on voit le résultat aujourd'hui.

Cette cinématique, pour en revenir à nos moutons de la DEA (les stups made in USA), brille par son côté terne et par son aspect granuleux. Comme sur la vieille télé 36 cm de papy-mamy, au début des années 80. Pourtant, ils ont pris leur temps, ratant au passage la sortie du film au cinéma. Ce jeu sort donc en même temps que le DVD. L'humour de Mike Lowrey et Marcus Burnet y est parfaitement retranscrit, à grands coups de blagues dont ils ont le secret et dont ils sont les seuls à percevoir la finesse. Au moins, il reste fidèle, contrairement aux deux héros qui ne ressemblent ni à Will Smith ni à Martin Lawrence.

Passons au jeu désormais ! Pour les vieux de la vieille, on jurerait presque avoir acheté Die Hard Trilogy sur PSone. Même cachet, même principe, même plaisir... Reste que ce dernier, inspiré par un autre blockbuster hollywoodien, est sorti en 1996. En ce temps-là, on savait se contenter d'un amas de pixels pour représenter un mec en marcel blanc. Aujourd'hui, on en attend un peu plus d'un titre affublé d'une telle licence. Idem en ce qui concerne le gameplay. Bad Boys 2 ne comporte aucune nouveauté et se contente d'intégrer les ingrédients de base des jeux d'action.

Empoigner son flingue, tirer sur tout ce qui bouge, se cacher derrière un pilier, un meuble ou une voiture, faire exploser des barils d'essence qui n'ont pas grand-chose à faire là, trouver quatre pauvres indices dans chaque niveau, débloquer des challenges totalement inintéressants, devenir un parfait flic ou un véritable "bad boy"... Du classique, vu et revu ! Du coup, un profond ennui nous envahit, d'autant que les autres titres s'avéraient – malgré tout ces défauts – bien plus marrants. Et le prix ? 40 euros ! Pour cette somme, mieux vaut acheter les films.

Enfin, pour finir sur une note positive, sachez que quand on mitraille les volets et qu'il fait jour dehors, les filets de lumière sont vraiment bien fichus. Mais à part ça...

Socrates

BAD BOYS 2 — ±40€

DÉVELOPPEUR :	Blitz Games
ÉDITEUR :	Empire
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	Immédiate
SITE :	www.empireinteractive.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium III à 800 MHz; 128 de RAM ; carte 32 Mo

☺ Les filets de lumière quand on mitraille les volets...

☹ Eh ben, tout le reste n'a que très peu d'intérêt !

CLASSEMENT

GRAPHISME	55
SON	65
PRISE EN MAIN	70
AMBIANCE	50
DURÉE DE VIE	40
MULTIJOUEURS	–

35

TRACKMANIA POWER-UP !

LE JEU
Des courses de folie, des casse-tête pour construire des circuits et un fun incroyable pour ce digne héritier des MicroMachines d'antan.







Tunnel. Je crois que ça va couper, tu me rappelles ?

Contemplation. Passer sa vie à regarder le ciel allongé dans l'herbe.

Add-on fumant !

POUR LES FANS DE TRACKMANIA, UNE VERSION SURVITAMINÉE APPARAÎT, ET ELLE EST GRATUITE SI VOUS AVEZ LE PREMIER !

Disponible sur nos CD sous forme de patch et de démo, cette nouvelle mouture de Trackmania est celle qui sort ces jours-ci à l'échelon mondial. Elle remplacera l'ancienne dans les linéaires.

Pour résumer, Trackmania, ce sont des courses de folie où l'on s'acharne à faire le meilleur temps. Ce sont aussi des blocs de circuits à assembler pour relever des défis ou tout simplement faire son propre championnat. Histoire d'enfoncer le clou, six mois après sa sortie, Nadeo, le studio français, ajoute donc une tonne de nouveautés.

Pour les fans de Lego, une cinquantaine de nouveaux blocs. Les plus intéressants sont bien sûr ceux qui concernent les tunnels. Ils vous permettront, grâce à un éditeur spécial, de serpenter sous les montagnes que vous aurez créées. Un ghost apparaît durant l'entraînement, ainsi que de nouveaux modes présents au menu : le Survival par exemple. Ceux qui se plaignaient des décors vides pourront bientôt planter des éléments pour embellir le tout.

Pour le Multi, puisque c'est là que réside le véritable intérêt du jeu, une longue liste de nouveautés ravira les acharnées des quatre flèches directionnelles. L'apparition des avatars, tout d'abord. Moins de bugs, des serveurs plus stables. De nombreuses indications de course viendront aussi égayer votre écran en plein affrontement. Plus intéressant, la possibilité de télécharger le challenge auquel on est en train de jouer (il est stocké automatiquement dans le répertoire "challenges\downloaded\nom de l'auteur"). On peut aussi dénoncer ses petits camarades psychopathes et schizophrènes. Attention ! Cette option doit être utilisée avec parcimonie, et uniquement dans des cas sérieux.

On ne pourra que saluer le respect qu'ont Nadeo et Focus pour leurs fidèles, puisqu'il est assez rare de voir un add-on gratuit de nos jours. Relancez-vous dans cette folie "focussienne". Pour ma part, je jette l'éponge, trop addictif, on en rêve la nuit et le réveil est toujours brutal. Par contre, si vous avez quinze heures de libres par jour, allez-y !

Jérôme

TRACKMANIA POWER-UP ! ±30€

DÉVELOPPEUR :	Nadeo
ÉDITEUR :	Focus
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.focus-homme.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium III à 800 MHz ; 128 Mo de RAM ; GeForce 2

☺
- Ça défoule
- C'est gratuit, si vous avez le premier. Et en plus, il est sur le CD !

☹
- Déjà vieillot par rapport à Mashed !

CLASSEMENT

GRAPHISME	82
SON	78
PRISE EN MAIN	95
AMBIANCE	92
DURÉE DE VIE	96
MULTIJOUEURS	95

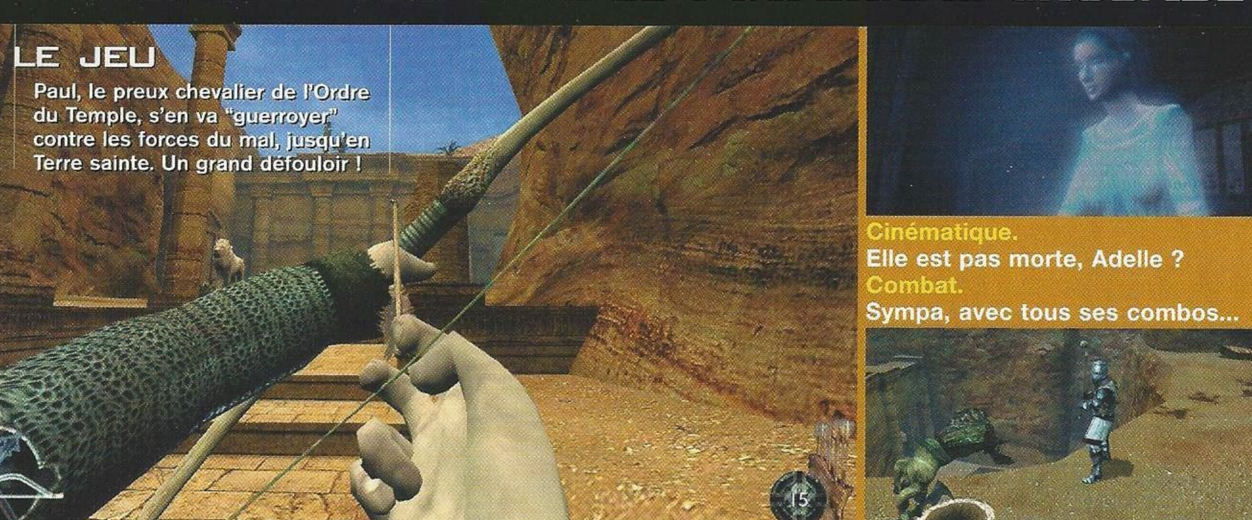
91



SONNERIES
Reçois DIRECT la MEILLEURE VERSION
selon ton modèle de portable ! (Mono, poly, mini, REAL SOUND, Chanté...)
LE TOP
oo Les Tubes oo
Make it clap 95057
Marilyn 84518
Make it clap 95057
Me against the music 95037
Modern times 16940
Mon étoile 02475
Naughty girl 20433
Not in love 14326
Si t'avais su t'aimer 01458
Number one 02591
O compagnons 01788
One more chance 02606
Ose 16452
Papito ven a mi 26472
Pardonner 80818
Parle-moi 20530
Where is the love 84896
Pas de panique à bord 18158
Petite fille (Live 2003) 14329
Red blooded woman 06790
Reviens 04206
Revoir un printemps 46100
Rien ne changera 95045
Right thurr 91159
Rocking music 05530
Señorita 91891
Sale bête 00059
Runnin 01456
Saturday night 01791
Sere Nere 14764
Shake it (move a little closer) 91428
Si tu savais 46109
Someday 94537
Something beautiful 85929
So yesterday 37743
Stunt 101 01462
Suga suga 18166
Symphony 95460
Tant que c'est toi 96148
Taxi 94581
Toxic 20608
Thank you baby ! 91431
The bitter end 76465
The least you can do 18169
Time is running out 92454
Toi, tu 01796
Too lost in you 06123
Trouble 98858
You don't know my name 46124
Un attimo di pace 01799
Une seconde d'éternité 46303
Vivre ça 00049
oo RAP / RNB oo
Aïcha 13766
Always on time 83821
Au summum 76127
Bad boys de marseille 74305
Badaboom 16426
Bring me to life 79133
Bump, bump, bump 75460
Du moi si j'te saoule 75308
DJ 80814
Dr Hannibal 74539
Du spy dans l'air - Taxi 94581
Et si 83822
Fallin 79956
Gangsta lovin' 82156
Gravé dans la roche 78990
I'm still in love with you 91878
In the park 18147
Into you 91163
J'ai pas c'qu'elles veulent 95453
Je danse le mia 75438
J'suis guèze 80815
Juste un loser 91164
Killing me softly 46236
La faucheuse 20527
La vengeance aux deux visages 78988
Ladies night 06090
L'âme sœur 81892
Le bon choix 80100
Le mur du son 76139
Le son des bandits 82146
Ma benz 74316
Magic stick 98960
Manque d'argent 01448
Match nul 80830
Noble art 85897
OCB 92451
Parce qu'on vient de loin 75337
Pump it up (2003) 23014
Qu'est-c'tu fous cette nuit 75463
Rendez-vous 23030
Reviens dans ma vie 20599
Rocking music 05530
Runnin 01456
Sales gosses 80819
Shake ya tailfeather 92452
Shakedabody 14331
She-Boom 90559
Si loin de toi 95459
Streetlife 74537
Strength of a woman 76440
Suga suga 18166
Symphony 95460
Taxi 3 74320
Une femme en prison 76135
We Will Rock You 81095
Y'a pas de mérite 95462
Ya rayah 83833
Yeah 16466
oo RAP US oo
21 questions 82739
All eyez on me 14461
Beautiful 80204
Business 84883
California love 83838
Cleanin out my closet 55680
Crazy in love 81884
Don't know what to tell ya 76131
Don't mess with my man 74541
Family affair 82613
Gimme the light 76128
Got what you need 79959
Hey sexy lady 73837
I can 76133
I got five on it 75435
I'm still in love with you 91878
I'm outta love 79963
In da club 74642
It wasn't me 82157
Magic stick 84898
Mesmerize 73597
Promise 76137
Runnin 01456
Scandalous 76444
Sing for the moment 77185
Stan 70811
Still dre 78994
The magic key 82551
The Next episode 82155
U remind me 84878
Without me 54259
oo CINEMA oo
1492 Christophe Colomb 03376
8 Mile 55770
American pie 01486
Apocalypse now 82140
Austin Powers 82142
Batman 75149
Bodyguard 82611
Charlie's Angels 90429
Conan le barbare 46078
Concerning Hobbits 82616
Dirty dancing 74321
Do you St Tropez 79950
Fame 82802
Flashdance 46075
Ghost 92363
Ghostbusters 70729
Goldeneye 75171
Good bye lenin 01437
Tout et + sur ton mobile : Logos, sonneries, cartoons, clips, répondeurs, surprises : Appelle le 3255 (1)
Grease 46073
Independance day 03380
James bond 80069
Just like honey - lost in translation 14304
Kill bill 14063
La Carioca 82144
La Famille Adams 70733
La Grande Evasion 82145
La guerre des étoiles 55672
La soupe aux choux 70734
La vérité si je mens 82158
Lawrence d'Arabie 75180
Le bon, la brute et le truand 55774
Le grand blond avec une chaussure noire 85596
Le pont de la rivière Kwaï 70736
Le roi lion 75174
Le seigneur des anneaux 82616
Les bronzés font du ski 54256
L'exorciste 55671
Mission Impossible 54257
On my way - frère des ours 06788
Pulp Fiction 55673
Rocky 55778
Save me (BOF Smallville) 81360
Scream 95167
Sleeping awake - Matrix reloaded 82831
Streets of Philadelphia 01218
NEW
LA SONNERIE A LA DEMANDE !!!
Envoie ton titre par SMS au 83500
Par ex : Envoie SHUT UP au 83500
Tous les HITS en sonnerie sur ton mobile !
08 99 70 73 76
PAR MINITEL : 3617 LOGOSONNERIE
SUR INTERNET : WWW.LOGOSONNERIE.COM
PAR SMS AU 82020 : Si tu souhaites télécharger la sonnerie SEXY POUR MOI : ENVOIE 46107 au 82020
SUR LE WAP : ORANGE / BOUYGUES / SFR : GALLERY 123 IMAGES GALLERY 123 MELODIES
SFR : vodafone live! 123 MELODIES
SUR L'I-MODE : 123 IMAGES 123 MELODIES
URBAN STYLE POUR TON MOBILE!
0903 40 748 (1,12€/min) • 0901 902 261 (4.23CHF/min)
LOGOS
DIA
Le Banner
Snoop Doggy Dog
LE FORUM TCHATCHE LE + FUN !!
1• RDV PAR TEL
08 92 69 28 88 CHAT LOVE
TOP RENCONTRES 08 92 35 04 35
08 92 68 19 73 FORUM ADO
2• PAR SMS :
ENVOIE CHAT AU 61040
ANONYMAT GARANTI
SPECIAL ABONNES BOUYGUES TELECOM
NEW !!
3• TCHATCHE SUR LE WAP ET L'i-mode
GALLERY 123 TCHATCHE
TAPEJUSTE 828
MOINS CHER DEPUIS TON MOBILE*
MESSAGES DE REPONDEUR
Le N° le + FUN qui relooke à 200% ta messagerie et ton répondeur !
APPELLE VITE LE 08 99 70 46 70
Benny Benassi* Satisfaction 885749
50 CENT* In da club 882105
Eminem* Follow me 883055
Jessica Marquez Maria Magdalena 872566
Benassi Bros & Sandy* Illusion 875124
50 Cent* PIMP 895292
LE TOP DES MESSAGES
LES NEWS
multi media



KNIGHTS OF THE TEMPLE : INFERNAL CRUSADE



LE JEU
Paul, le preux chevalier de l'Ordre du Temple, s'en va "guerroyer" contre les forces du mal, jusqu'en Terre sainte. Un grand défouloir !

Cinématique. Elle est pas morte, Adelle ?
Combat. Sympa, avec tous ses combos...

Jérusalem by knight

LES JEUX VIDÉO SONT POINTÉS DU DOIGT POUR LEUR VIOLENCE. POURTANT, CETTE ANNÉE, LES BEAT'EM UP SE MULTIPLIENT...

En allumant la télé hier soir, PPDA annonçait le meurtre d'une dizaine de Stef, tous commis en moins de 24 heures. A ce moment précis, la sonnette de la rédac' retentit bruyamment, glaçant le sang de ses princes vaillants. Léo courut se cacher derrière son PC, Socrates tomba une fois de plus dans les vapes et Jérôme préféra se suicider en se jetant du rez-de-chaussée, pieds en avant. Ne restait plus que Stef, le testeur adulé par des millions de lecteurs, pour élucider ce mystère.

N'écoutant que son courage, le héraut rampa dix longues minutes, le temps de contourner Socrates, ouvrit la lourde, et tomba nez à nez avec un colosse de plus de deux mètres de haut. Le regard froid, le torse nu, les muscles au diamètre improbable. Terminator ? Non ! Conan le Barbare. Pour avoir testé le jeu le mois dernier, Stef le reconnut du premier coup d'œil. Le monstre l'interrogea d'une voix gutturale : *"Stef ?"*. *"Oui, c'est à quel sujet ?"*. *"J'ai un jeu à te refiler, toi le cador du hack'n'slash."* Le body buildé se dessaisit du produit estampillé TDK et tourna les talons. Plouf !

Avec Knights of the Temple, nous quittons les terres d'Hyborées pour l'Europe médiévale, où un énième duel entre le Bien et le Mal menace l'équilibre. Les scénaristes du studio de développement Starbreeze se sont justement mobilisés pour trouver une solution à ce conflit, vous offrant d'incarner Paul, un jeune chevalier de l'Ordre du Temple. Vous rétablirez ainsi la paix et profiterez de la situation pour sauver Adelle, une jeune fille dotée de pouvoirs magiques, kidnappée par un évêque au noir dessein. La douce apparaîtra de temps à autre sous la forme d'un esprit, histoire de vous faire un topo sur la situation, et profitera de cet intermède pour vous léguer ses charmes (aura, guérison, onde de choc, éclairs), des armes aussi utiles que votre épée, votre hache, votre massue ou votre arc.

Vous croiserez le fer au travers de 26 niveaux courts, agréables, rythmés mais trop peu diversifiés. Les jeux de lumière apportent un lux de grâce divine, la musique colle parfaitement au titre, le chevalier bénéficie d'une fluidité optimale, puisque composée de quelque 160 déplacements et animations, et l'ajout d'attaques spéciales (attaque à 360°, moulinet, coup de taille, anti-parade) font de Knights of the Temple le plus grand concurrent de Conan le Barbare. Entre les deux, notre cœur balance.

Stef

KNIGHTS OF THE TEMPLE : INFERNAL CRUSADE — ±40€

DÉVELOPPEUR :	Starbreeze
ÉDITEUR :	TDK Mediactive
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	7 avril 2004
SITE :	www.knightsofthetemple.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 1 GHz ; 256 Mo de RAM ; 2,3 Go de DD

☺
- Perso vraiment fluide
- Caméra très dynamique
- Belle panoplie de combos

☹
- Sauvegardes au compte-gouttes
- Ennemis trop peu variés

CLASSEMENT

GRAPHISME	75
SON	75
PRISE EN MAIN	70
AMBIANCE	70
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	–

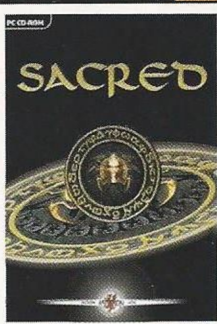
72

Le spécialiste
de l'informatique
et du numérique
au meilleur prix

GrosBill Micro

www.GrosBill.com



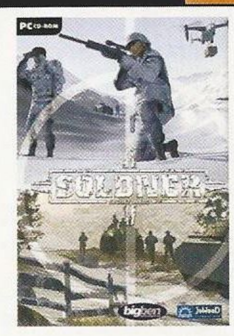


>> Sacred

JEUX PC SG DIFFUSION

~Magie et mythes pour un jeu de rôles dévastateur.



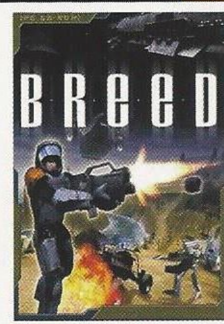


>> Soldner : Secret Wars

JEUX PC BIGBEN

~Le multi joueur est à l'honneur dans ce jeu d'action tactique militaire.





>> Breed

JEUX PC FOCUS

~Breed est un jeu d'action tactique en 3D temps réel se déroulant dans un univers de science-fiction.



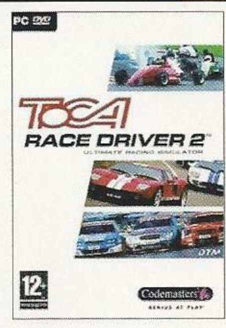
144 €90

PNY TECHNOLOGIES

>> Carte vidéo PNY Verto Geforce FX 5700LE

128 Mo DDR - TV - VGA





>> Toca Race Driver 2

JEUX PC CODEMASTERS

~Un évenement attendu qui porte bien son nom.





LOGITECH

>> Volant Momo Racing Force

Nos Services

Frais de port GRATUITS sur tous les jeux video*

*Selon disponibilités, découvrez nos offres sur www.grosbill.com



GrosBill Magasin

60, bd de l'Hôpital 75013 Paris

Ouvert du lundi au vendredi de 10 H à 20 H,
et samedi de 9 H 30 à 19 H
Nocturnes mercredi et vendredi jusqu'à 21 H
(M) 5 Saint-Marcel - (RER) C Gare d'Austerlitz
Horaires du Service Technique consulter notre Site

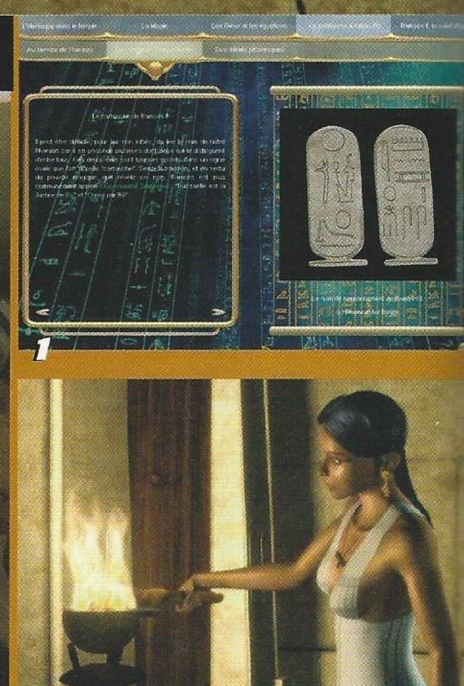
INFORMEZ-VOUS / COMMANDEZ SUR  **AU 0 825 166 555**

0.15 €TTC / MN

ACTUALITES TEST MULTI SHOPPING PREVIEW

EGYPTE III : LE DESTIN DE RAMSÈS

LE JEU
La jeune Maïa enquête pour le compte de Ramsès II. Casse-tête au petit-déj', explorations au déjeuner, dialogues au souper. Bon appétit !



1 Enigmes. L'occasion d'en savoir plus sur la civilisation.
2 Egyptienne. Elles ont de quoi vous mettre le feu.

Mort sur le Nil

DANS LA LIGNÉE DE VERSAILLES ET JÉRUSALEM, EGYPTE SE VEUT UNE SÉRIE LUDO-CULTURELLE RÉFÉRENTIELLE. MOUAIS...

A en croire l'introduction du jeu, le sexagénaire Ramsès II n'a plus la forme. Décrépit mais increvable, le Pharaon désire pourtant régner un surplus d'années. Et pourquoi pas jusqu'à ses 80 balais ? Lui vient alors l'idée pas si saugrenue de prier Amon Ra, le dieu local par définition, et l'ami des cruciverbistes. Clément, il adhère à la seule condition que soit édifié le plus grand obélisque jamais construit, en plus de la remise sur piliers de son temple. Mais le projet part en sucette. Et pour rattraper le coup, Pharaon fait appel à vos services. Enfin, à ceux de Maia la belle. La délicieuse magicienne a une incroyable propension à sauver toute sorte d'individus : du quidam de base aux déités, en passant par un éventail de personnages, tous bourrés de petits tracas.

Egypte III possède un gameplay semblable à celui de Jack l'Eventreur, également testé dans ce numéro. Contrairement à ce dernier, nous nous déplaçons au travers de tableaux à 360° un poil moins figés, et largement plus nombreux, à l'aide d'un icône variant en fonction des traditionnelles opérations à effectuer : avancer, utiliser, ou parler. Techniquement, nous sommes largement au-dessus de Jack. Les sons ne se veulent pas un brouhaha d'ambiance mais des digits de bonne facture, à l'exception semble-t-il des doublages fleurant bon la poubelle de mon voisin.

Les environnements bénéficient quant à eux d'un rendu graphique supérieur à ses deux prédécesseurs, et, de manière plus générale, aux jeux de sa catégorie. Ils souffrent néanmoins d'un excès de sobriété qui refoulera la plupart des joueurs. Oui, Egypte III se révèle être un jeu à mettre entre toutes les mains, pour son apport historique, culturel, voire éducatif. Seulement, par définition, un jeu austère n'amuse et n'attire pas. C'est à ce moment précis que la saga Egypte sort les as de sa manche : sa documentation, son savoir-faire et des énigmes plus subtiles que Tomb Raider et Duke Nukem réunis. Voilà pourquoi 600 000 exemplaires des précédents opus ont trouvé preneurs dans le monde.

Tenez-le pour dit, Egypte joue dans la cour des grands, malgré ces airs de jeux à deux balles. Stef

EGYPTE III : LE DESTIN DE RAMSÈS — **±45€**

DÉVELOPPEUR :	DreamCatcher
ÉDITEUR :	Kheops Studio
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	Immédiate
SITE :	www.tacgames.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium III à 600 MHz ; 64 Mo de RAM

+
- L'aspect culturel du produit
- Une config' très accessible

–
- L'aspect culturel du produit
- Les doublages
- Le rythme

CLASSEMENT

GRAPHISME	50
SON	50
PRISE EN MAIN	50
AMBIANCE	55
DURÉE DE VIE	60
MULTIJOUEURS	–

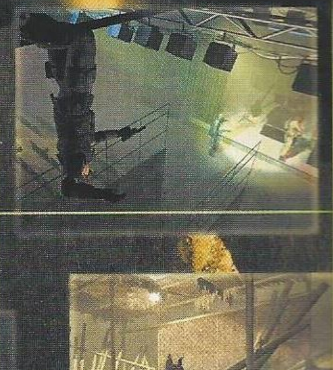
55

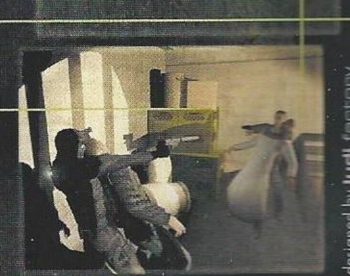
TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW







" Angoissant, immersif, grandiose "

Gen4

designed by ludi factory

Votre meilleure arme : agir dans l'ombre













Téléchargez le jeu sur votre mobile en exclusivité chez SFR portail Vodafone live ! jusqu'au 30/06/2004

www.splintercell.com



UBISOFT

Réponse à tout !

COMMENT DÉFIER LES LOIS DE LA PHYSIQUE VIRTUELLE ? EN SUIVANT DE TRÈS PRÈS CETTE RUBRIQUE, VOUS APPRENDREZ À CONTOURNER LES BALLES, À AVOIR UNE SANTÉ DE FER, À FAIRE EXPLOSER VOS ENNEMIS EN MILLIERS DE POLYGONES. QUI A DIT QUE LES JEUX VIDÉO ÉTAIENT VIOLENTS ? NOUS VOUS PRÉSENTONS ÉGALEMENT L'ARME FATALE À TOUTES LES ÉNIGMES DE SCHIZM 2. NON, CE N'EST PAS EINSTEIN MAIS SON CERVEAU BAIGNE DANS LA LOGIQUE LA PLUS ULTIME...

LÉO

Schizm 2

Si vous bloquez à n'importe quel moment, n'hésitez pas à contacter Jérôme qui se fera un plaisir de vous répondre.

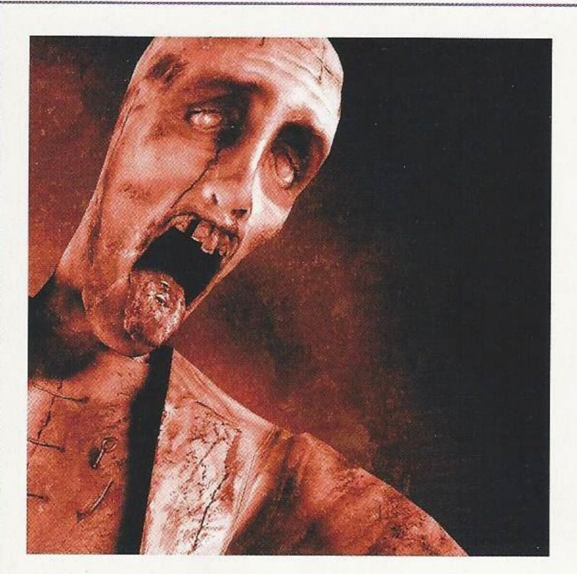
Splinter Cell : Pandora Tomorrow

Ouvrez la **console**, et saisissez les **codes** suivants :

Testé sur la Finale

Code	Effet
health	A votre santé
killpawns	Hécatombe ennemie
ammo	T'as pas mille balles ?
ghost	Passe-murailles
fly	Fais comme l'oiseau
walk	Désactiver ghost et fly
invincible 1	Ch'u vraiment trop bon
invincible 0	'tain, ça fait mal
invisible 1	Mode Raffarin
invisible 0	Mode Sarkozy
playersonly 1	Armée de Qin
playersonly 0	Armée coréenne





Painkiller

Testé sur la Gold

Appuyez sur la touche ² (sous la touche Escape), et saisissez les **codes** suivants :

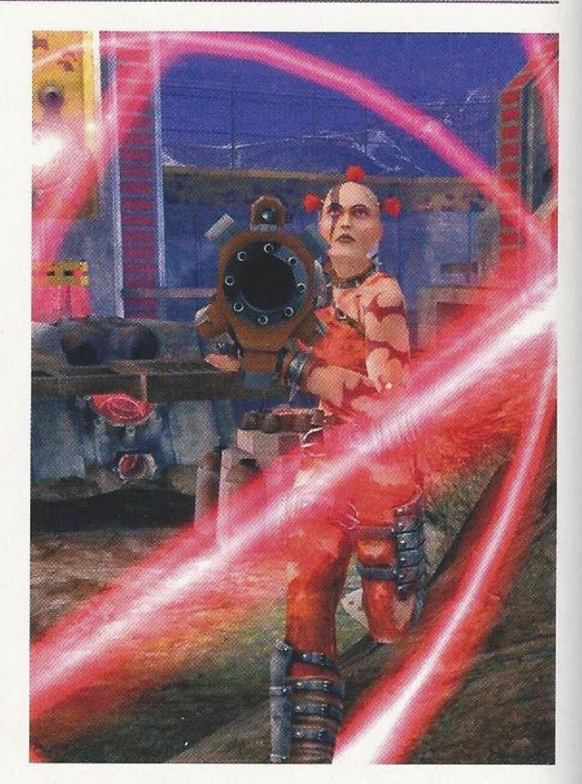
Code	Effet
Pkammo	J'disperse, façon puzzle
pkpower	Pareil, mais j'me soigne
pkweapons	Un tour par l'arsenal
pkgold	Touchez les 20 000
pkweakenemies	Des monstres au Valium
pkgod	Un héros aux stéroïdes
pkhaste	Attends que j'm'énerve

Unreal Tournament 2004

Testé sur la Gold

Activez la **console** avec la touche ² (sous la touche Escape), et saisissez les **codes** suivants :

Code	Effet
allammo 999	Carnage assuré
allweapons	Arsenal au complet et chargé
loaded	Arsenal au complet
suicide	Code à la con
god	Même pas mal
killbots	Pas droit dans ses bots
ghost	Passoire de Berlin
fly	Mode cui-cui
walk	Désactive ghost et fly



ATTENTION
Fumer ce magazine tue*

CANARD PC
L'hebdo du jeu vidéo
En kiosque chaque mercredi
1€90
(moins cher qu'un sandwich grec)



CANARD PC

le magajine des zeux vidéo

Hebdomadaire, paraît le mercredi

N°20 - Mercredi 14 avril 2004

L 15291 - 20 - F: 1,90 €

News	3
Tests	10
À venir	20
Download	26
Hardware	28
Canard peinard	31

C'est Pâques, man !

Sex and the PC
Singles : le clone lubrique des Sims

Au salon de l'E3 l'année dernière, j'avais eu droit à une démonstration de *The Sims 2*. À l'écran, garçons et filles dansaient ensemble puis se désapaient et plongeaient dans un jacuzzi. Brisant un silence attentif, je demandais : "*Est-ce qu'ils pourront enfin faire l'amour ?*" L'attachée de presse me gratifia de ce sourire attendri que l'on réserve aux enfants débiles mentaux. Elle me répondit qu'ils pourraient flirter. "*Flirter ? On les verra se caresser ? Deux garçons pourront-ils se caresser ? Ou deux filles ? Ou faire des plans à trois ?*"... La gêne s'épaississait tandis que je n'arrivais pas à m'arrêter : "*Regardez ce type ! Il est dans un jacuzzi avec deux nanas !! Il va bien tenter un truc non ?!*" Mon interlocutrice bredouilla une réponse négative puis chercha, un peu paniquée, d'autres questions dans l'assistance. Un Allemand leva la main. Silence attentif. Dans un anglais parfait, il demanda si les organes génitaux des ...

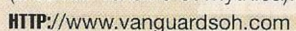
*plututu

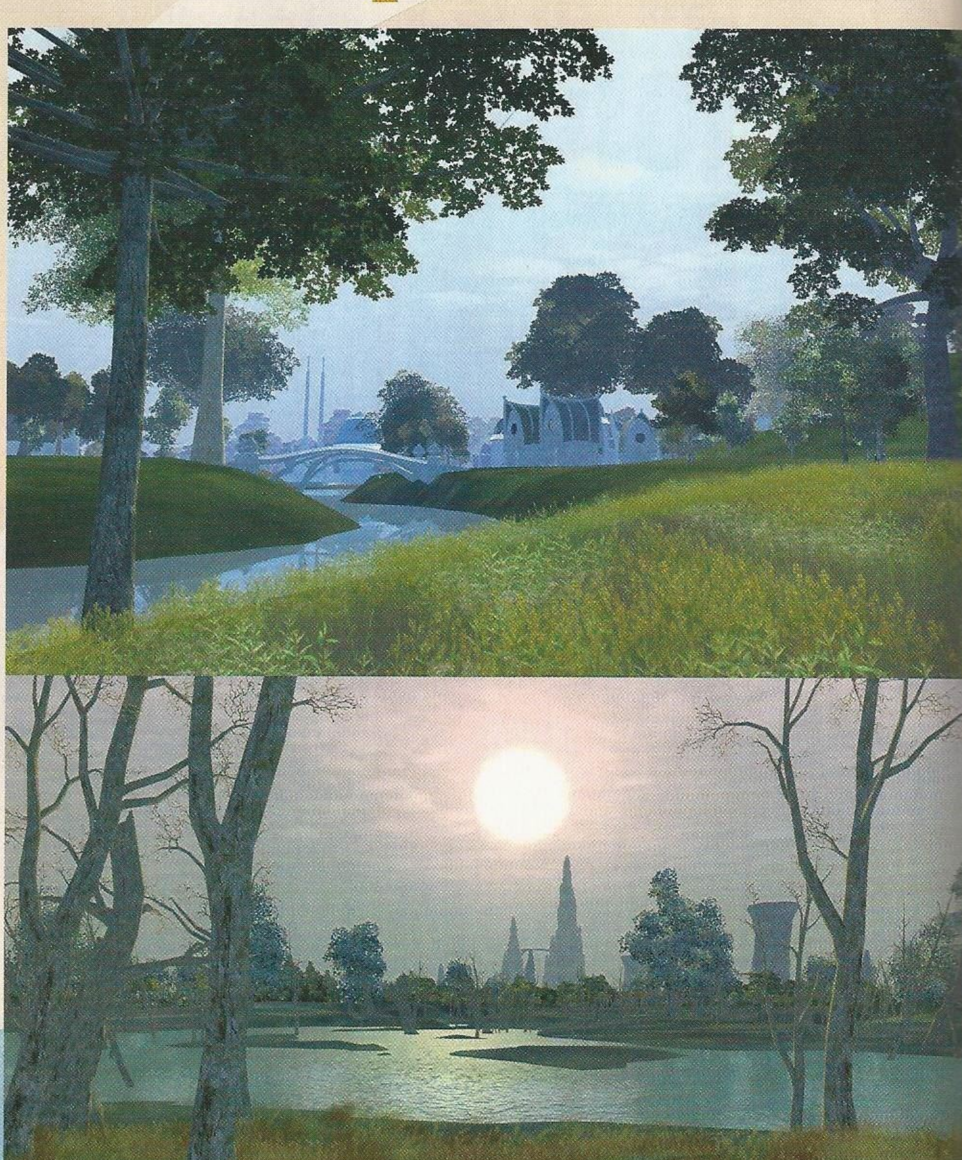
CADEAU : LE NUMÉRO 1 EST DISPONIBLE GRATUITEMENT SUR WWW.CANARDPC.COM

A suivre de près...

Quand les créateurs d'Everquest se sont tirés, ils avaient le choix entre plusieurs modes de vie : les Bahamas à perpétuité, pour leurs enfants et pour les quinze générations à venir ; ou créer un nouveau jeu. Et vous savez quoi, ils ont choisi la seconde solution. Les premiers screenshots de Vanguard viennent de tomber, un peu sombres mais jolis. Le site est complet mais en creusant un peu, il s'avère assez difficile de trouver des informations. Allez donc voir la FAQ. J'ai rarement vu autant de questions posées sans réponse digne de ce nom. Autant de lignes pour ne rien dire, c'est presque de l'art. Sachez toutefois que Vanguard baignera dans un univers médiéval fantastique et que tous les aspects habituels seront présents, avec des spécificités intéressantes. Par exemple, la téléportation ne sera peut-être pas aussi présente que dans les autres jeux. Les auteurs partent du principe qu'un voyage doit réserver des surprises. Le truc le plus cocasse à l'heure actuelle, c'est l'éditeur : Microsoft ! Vous savez, ceux qui nous ont laissés en plan les MMORPG en cours (à savoir Turbine et Mythica).

HTTP://www.vanguardsoh.com





Comprendre, enfin...

Tester Lineage II en anglais, c'est désormais possible. On peut downloader le client à l'adresse indiquée ci-dessous. Comme d'habitude, il y en a pour 1 Giga de téléchargement.
http://www.lineage2.com/pds/game_dw.asp

Ouf !

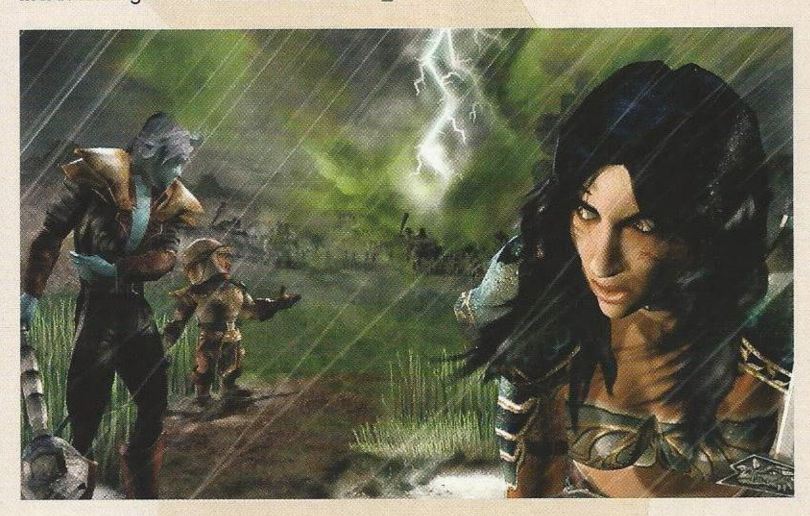
Nous avions été séduits par la charte graphique de True Fantasy Live Online, mais déçus qu'il ne soit prévu que sur XBox. La célèbre société de compression vidéo Bink publie la liste des jeux utilisant leur technologie et on y trouve... TFLO sur PC.



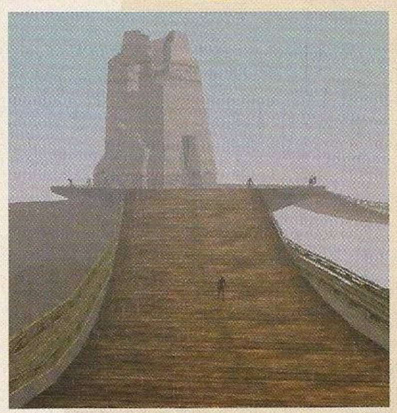
Que vois-je à l'horizon ?

Un test gratuit d'une semaine pour Horizons, justement. Profitez-en ! Il ne demande qu'à s'améliorer… Ouh, voilà le genre de phrase qui en dit long sur la qualité intrinsèque du jeu. Pour tout vous dire, je l'ai déjà désinstallé. Une semaine, c'est un peu cheap, surtout que le client pèse quand même un Giga. Mais bon, vous le trouverez à l'adresse ci-dessous.

HTTP://www.gamershell.com/download_5499.shtml



Je ne sais rien, mais je dirai tout !



La prochaine extension de Dark Age of Camelot s'appellera New Frontiers. Suite à un NDA très violent, on s'autorise à penser dans les milieux autorisés (c'est-à-dire chez Mythic, n'y voyez aucune trace d'objectivité) que c'est graphiquement superbe. Plus sérieusement, de solides améliorations devraient figurer au menu, comme des cartes intégrées dans l'interface et un arbre de compétences tout nouveau tout beau. On peut déjà le trouver à l'adresse suivante.

HTTP://www.camelotherald.com/newfrontiers/realmabilities/abilities.php

Conflit générationnel

Nous sommes à peu près tous d'accord pour admettre que les premiers MMORPG de deuxième génération furent DAOC et Anarchy Online. Et voilà que l'on nous annonce les jeux de troisième génération. Mais sur quels critères ? Aucun n'apporte une idée de gameplay révolutionnaire ! Quant à la technique, quelle soit basée sur les moteurs de jeu ou sur les technologies des serveurs, rien ne change non plus de ce côté-là. Bon, je cherche et dès que j'aurai trouvé, je vous en reparle.

Acharnement

Mais quand est-ce qu'ils le font crever celui-là ? Bon, d'accord, il s'agit du MMORPG de référence depuis des années, mais faudrait quand même voir à laisser de la place pour les petits nouveaux. Enfin, il va y avoir un nouveau moteur pour Everquest. Voilà en prime un screenshot. Eh non, ce n'est pas super beau !



Ça sent le sapin

Quand des serveurs commencent à fermer, on peut sans trop passer pour un pessimiste craindre le pire pour un MMORPG. C'était le cas de Legacy Online, il y a encore quelques semaines. Mais quand on va sur le site et que le message "This Domain is for sale" apparaît, il ne reste plus qu'à faire les derniers sacrements.

Record !

C'est Eve Online qui a fait fort en réunissant 9144 joueurs sur le même serveur. Chapeau bas. Je suis sûr que les serveurs d'Asheron's Call 2 pourraient supporter la même chose. Mais bon…

Cadeau

De temps en temps, j'aime bien vous filer une URL sur un jeu complètement loufoque, au concept incertain. Là, il s'agit d'un jeu étrange appelé base-ball. Une petite centaine de mégas, mais je n'ai toujours rien compris aux règles. http://www.ultimatebaseballonline.com/





WORLD OF WARCRAFT

LE JEU
Complétez votre connaissance de l'univers de Warcraft en incarnant un héros bien plus efficace que ceux proposés dans le RTS.

Super classe

ET VOICI QUE LE NDA LE PLUS DÉTESTÉ DES JOUEURS DE MMORPG VIENT DE TOMBER, CELUI DE WORLD OF WARCRAFT. ET LE RÉSULTAT JUSTIFIAIT LARGEMENT L'ATTENTE SCIENTIFIQUEMENT DOSÉE PAR BLIZZARD.

Avant de vous lancer définitivement dans l'aventure, il faut vous la présenter. Non, Warcraft n'est pas le MMORPG le plus audacieux. Non, il n'apporte pas de nouveaux concepts révolutionnaires. Mais c'est un jeu Blizzard, tout simplement. Derrière cet éditeur se trouvent les types les plus talentueux du jeu vidéo, qui ont tout compris au gameplay. Diablo n'est qu'un simple hack'n'slash, Starcraft et Warcraft de bons STR, mais ces jeux sont tellement équilibrés et bien pensés qu'ils sont devenus addictifs pour des millions de joueurs. Un MMORPG est une tout autre aventure. Chaque aspect se doit d'être parfait. Et une fois de plus, le pari semble gagné. Mais pas de panique, nous n'en sommes qu'à la bêta 3. Jouons les petites souris et explorons ensemble la naissance de cet univers.

Tout d'abord, il faut savoir que deux grandes factions s'affrontent lors d'une guerre sans merci. L'Alliance s'oppose à la Horde. La création de ces deux camps est l'aboutissement d'une histoire vieille d'une dizaine de milliers d'années. La détailler ici serait un peu long. Disons que le background n'est pas forcément plus riche que dans un autre MMORPG, mais il ne tombe pas comme un cheveu sur la soupe. Tous les scénarios des précédents Warcraft (et leurs extensions respectives) sont en effet intégrés à cette gigantesque fresque. Bref, on se retrouve vraiment en terrain connu.

La création du personnage est très ouverte. Autant dans les autres MMORPG, on choisit un peu n'importe quoi, au hasard, autant cette fois-ci, tous les personnages nous sont à peu près familiers. On a vraiment envie de tous les essayer. A l'heure où je vous parle, seuls les personnages de l'Alliance sont disponibles, mais je me vois mal résister à la création d'un Orque ou d'un Mort-Vivant, les ayant tellement pratiqués dans Warcraft III. Les alliés de ces deux races seront les Trolls et les Taurens. Sans doute un grand moment de rock'n'roll ! Du



1 Passage de niveau. Tous les effets graphiques sont magnifiques.

2 Montures. Elles peuvent être aussi bien terrestres qu'aériennes.

3 Compétence. Comme dans la plupart des MMORPG, elles sont très variées.

4 Journal de quête. Avec cette interface, elles deviennent très claires et détaillées.

5 Univers cohérent. Même si le jeu est très différent, la charte de Warcraft III se remarque encore...

côté de l'Alliance, les personnages sont tout aussi spéciaux : Gnomes, Elfes de la nuit, Nains et Humains.

Le choix d'une race permet l'ouverture d'un certain nombre de classes. Voyons donc en détail chacune d'entre elles. Pour le moment, il n'y a pas grand-chose. Gageons qu'à l'avenir, les possibilités professionnelles s'enrichiront. Le Voleur est toutefois assez fascinant : il peut se servir de ses pouvoirs pour vous planter un bon couteau dans le dos en se servant de son invisibilité. Bien sûr, il bénéficie de quelques bonus pour crocheter des serrures très simplement. Le Prêtre correspond à l'idée que l'on en a : il soigne et lance des sorts orientés sur la protection du groupe. Le Paladin allie les caractéristiques d'un fier combattant et la piété d'un sage. Cette dernière particularité lui vaut de pouvoir lancer des sorts divins, d'attaque ou de soins, à l'image de celui de Warcraft III.

Personnage un peu à part, le Druide, lui, est une sorte de magicien écologique. Il se sert des forces de la nature pour sa magie. Non seulement il soigne, mais il possède également des talents tout à fait uniques comme les métamorphoses. Il peut se changer en différents animaux aux fonctions particulières : le mouton (les ennemis l'ignorent), le condor (il vole et se déplace vite), la panthère (bien plus agile) et l'ours (le personnage devient alors beaucoup plus fort). Sous forme animale, le Druide accède souvent à de nouvelles compétences.

Le Sorcier "classique" joue, quant à lui, avec la magie noire. Il a à sa disposition une batterie de sorts assez impressionnants et très variés. Invocations et malédictions font partie de son quotidien. Le Chasseur puise ses talents de la nature. Avec des armes à distance, il est d'une redoutable efficacité. Il peut également dresser des animaux et suivre des traces. Et quand le Shaman utilise ses totems, c'est tout le groupe qui bénéficie de ses aptitudes. Le fonctionnement de ce personnage est un peu plus compliqué car chaque totem correspond à un



WORLD OF WARCRAFT

élément (eau, terre, feu...) et l'utilisation de l'un d'entre eux fonctionne plus ou moins bien selon le type de créature.

Nombreux seront les essais. Le mage peut se comparer au sorcier, mais les magies s'avèrent très différentes. Il lance pas mal de sorts à distance. Et puis que serait un MMORPG sans Guerrier ? Son quotidien, c'est l'action. Il lance des cris pour affaiblir les ennemis et possède des combos à utiliser durant les affrontements, ce qui rend le jeu particulièrement dynamique. Voilà, on a fait le tour de toutes les classes. C'est vrai qu'il n'y en a pas tant que ça, mais comme vous le voyez, elles sont parfaitement distinctes les unes des autres.

L'intérêt d'un MMORPG ne s'arrête cependant pas au soin que l'on porte aux personnages. Il faut également qu'ils évoluent dans un univers passionnant. Et là, c'est le cas ! L'univers dans lequel ils gravissent les échelons intéressera plus d'un joueur, et pour plusieurs raisons. Les graphismes tout d'abord s'avèrent assez cartoonesques et vraiment très jolis. Bien loin du réalisme d'un Everquest II, la charte graphique correspond à tout point de vue à celle de Warcraft III, en plus détaillée cependant. Plus qu'un clin d'œil, les deux jeux cohabitent vraiment. Quel bonheur, au détour d'une rue, de retrouver des bâtiments communs aux deux jeux !

La même impression survient en croisant certaines bestioles. Les personnages affrontés dans Warcraft III, répartis sur la carte, représentaient des réservoirs d'XP pour les héros. Ce sera la même chose ici, avec des combats plus élaborés. Avec deux jeux si différents mais tellement proches et d'une qualité diablement élevée, on risque de finir par apprendre l'orque. Car oui, la qualité est bien là. Et la magie Blizzard opère encore une fois. A force de voir défiler leurs titres, on a vraiment l'impression qu'ils ont la recette miracle pour produire des titres irréprochables.

1 Sur un griffon. Pour découvrir WOW sous un angle vraiment différent.

2 Zone aride. Des dizaines de climats très différents.

3 Attachant. C'est la première fois que des enfants apparaissent dans un MMORPG.

4 Entraîneurs. Ils permettent aux joueurs d'apprendre de nouvelles choses.

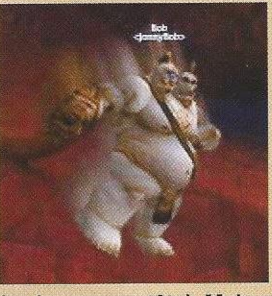
5 Enormité. Chacune des capitales est énorme.

Comme à chaque fois, la prise en main est exceptionnelle. Et dans les MMORPG, cela relève de l'exploit. En général, chaque aspect d'un de ces univers persistants exige la lecture de plusieurs écrans ou d'une page web d'un kilomètre de hauteur. Non, ici, tout se déroule en finesse, petit à petit... On en apprend tous les jours sans se bourrer le crâne. Pourtant, chacun des mécanismes du jeu possède la même profondeur que les autres MMORPG et aucun des aspects habituels (artisanat, finances, quêtes, déplacement sur montures...) n'est occulté. Ici, point de migraine ! A bientôt pour le test... Zog zog !!! **Léo de Urlevan**

Merci à Emmanuel et Wooden pour leur aide

EDITEUR : Vivendi
DÉVELOPPEUR : Blizzard
GENRE : MMORPG
SORTIE : Quand ils seront prêts...
SITE INTERNET : http://www.worldofwarcraft.com/

Chasse et pêche



Le premier avril, Blizzard nous a réservé une petite surprise : une nouvelle race, rien que ça ! L'ogre à deux têtes (personnage déjà utilisé dans Warcraft III). Screenshot à l'appui, on nous détaille le fonctionnement de ce personnage un peu à part. En fait, il faut deux joueurs pour le rendre fonctionnel (un joueur par tête). Mais quand les joueurs ne sont pas d'accord sur la marche à suivre, l'ogre devient un tantinet schizophrène ! Bon, vous l'avez compris, cette information est parue le premier avril et c'était un poisson. Regardez bien ce screen ! A mourir de rire...

En mai, achète ce qu'il te plaît !

ON ATTEND AVEC IMPATIENCE L'E3 POUR VOIR LES NOUVELLES DÉMOS TECHNOLOGIQUES QUI VONT NOUS FAIRE REGARDER D'UN ŒIL DÉPITÉ NOS BÉCANES SUR LE RETOUR. C'EST LA FIN D'UNE ÉPOQUE. ON DEVRAIT PROCHAINEMENT VOIR LE PCI EXPRESS. MAIS AUSSI DE NOUVEAUX SHADERS DE "OUFS" ET TOUT LE TRALALA. DU COUP, MIEUX VAUT ATTENDRE QUELQUE TEMPS OU EN PROFITER CARRÉMENT POUR SE FAIRE UNE GROSSE CONFIG' QUE VOUS NE CHANGEREZ QUE DANS PLUS D'UN AN. EN MAI, FAITES VRAIMENT CE QUE VOUS VOULEZ !

JÉRÔME

TERRATEC AUREON 7.1 UNIVERSE

La carte son universelle

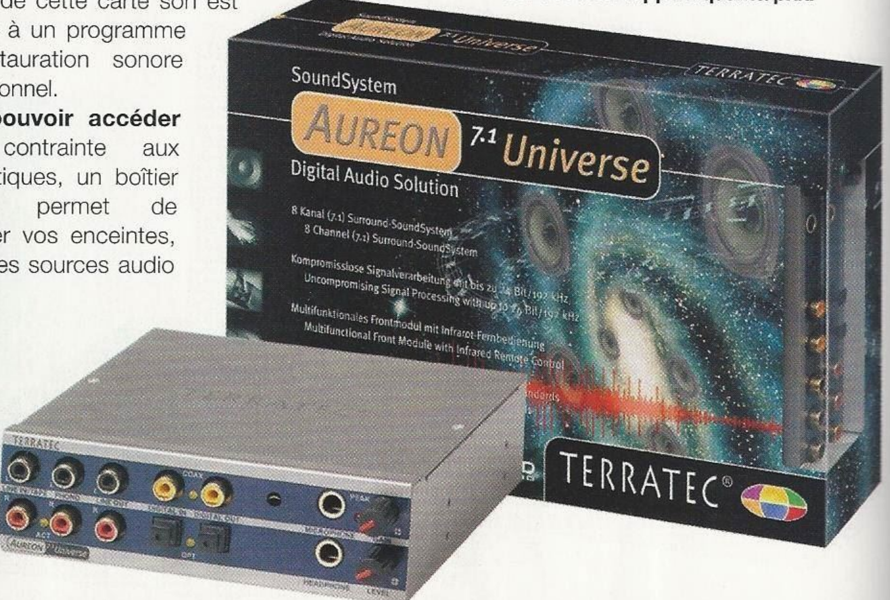
CE MOIS-CI, NOUS NOUS TOURNONS UN PEU VERS LE SON AVEC LA NOUVELLE CARTE TARRATEC ! VOUS NÉGLIGEZ TROP SOUVENT VOTRE SURDITÉ...

La TERRATEC Aureon 7.1 Universe est la solution idéale pour les mélomanes que vous êtes. Elle remplace la célèbre DMX 6Fire 24/96 qui a fait son temps, la pauvre malheureuse. Cette nouvelle carte son interne, avec rack 5,25 pouces et télécommande, permet de profiter du meilleur du son 7.1, ce qui devrait vous faire sursauter allégrement dans Far Cry et les autres tueries on ne peut plus "gores". Vu son prix, il s'agit de la solution idéale pour vous, les gamers également passionnés de "home cinema". La qualité du rendu de l'Aureon 7.1 est stupéfiante. Connecté à un kit d'enceintes 7.1 ou 5.1, l'Aureon 7.1 Universe assure un son surround d'une qualité exceptionnelle.

Conçus pour donner le meilleur du son numérique sur 8 canaux, les convertisseurs de très haute qualité de la TerraTec offrent une résolution atteignant 24 bits/192 kHz en lecture et 24 bits/96 kHz en enregistrement. Les passionnés de musique peuvent brancher un lecteur cassette ou une platine vinyle directement dessus pour enregistrer leurs anciens albums et pour une plus grande qualité d'enregistrement, le préamplificateur intégré de cette carte son est associé à un programme de restauration sonore professionnel.

Pour pouvoir accéder sans contrainte aux connectiques, un boîtier externe permet de brancher vos enceintes, toutes les sources audio externes et les microphones et casques en toute simplicité : vous n'avez plus qu'à installer le boîtier dans votre PC (emplacement 5"1/4) et le tour est joué ! La télécommande sans fil permet de contrôler le volume de toutes sources sonores reliées à la carte son. Vous pouvez désormais régler les paramètres son de votre ordinateur sans passer par les menus de votre système d'exploitation.

Voyons les connexions maintenant : line in, line out, phono, digital coaxiale et optique, micro et casque. Les standards supportés maintenant : 4G Sound, DirectSound/3D, A3D 1.0, EAX 1.0, EAX 2.0, Macro FX, Environnement FX... Niveau logiciel, elle est livrée avec Intervideo Win DVD, la version « 8 canaux », et Algorithmiw Sound Rescue pour récupérer vos vieux enregistrements. Le soft maison, TerraTec Edition 2.0, fait office de génie. On trouve aussi dans la boîboîte un câble optique, un connecteur midi In et Out et bien sûr la petite télécommande. Ça coûte 270 euros environ et c'est garanti 2 ans. Banco !



Rack'n'Roll.
Un très bon rapport qualité/prix.

Bande de frimeurs !

VOICI VENIR UN TRÈS JOLI COMPLÉMENT POUR VOTRE LECTEUR MP3 HORS DE PRIX. QUAND ON AIME, ON NE COMPTE PAS. QUI PLUS EST QUAND ON EST FAN D'APPLE !

Pour ceux qui ont franchi le cap et qui sont partis voir chez Apple si l'herbe était plus verte, Altec Lansing leur propose un mets de choix. L'InMotion d'Altec Lansing est le premier système audio portable spécialement conçu pour l'iPod. Compact et léger, il offre 24 heures d'autonomie pour écouter sa musique en échange de la vie de 4 piles de 6 volts. L'InMotion est équipé de quatre haut-parleurs et de la technologie MaxxBass. Ce système audio permet également de recharger et de synchroniser son lecteur iPod de dernière génération, en tant que station toute designée qu'elle est.

Un design ravageur en effet pour ce système audio portable. De couleur blanche, le design du InMotion rappelle parfaitement les lignes épurées du plus célèbre jukebox MP3 au monde. L'InMotion est le compagnon idéal de votre iPod : compact et léger, ce système audio est à peine quatre fois plus gros qu'un lecteur iPod et se glisse facilement dans un sac pour suivre son utilisateur dans tous ses déplacements. Il se déplie pour faire apparaître les deux enceintes. Idéal en voyage, mais aussi chez soi comme chaîne d'appoint pouvant recharger le petit lecteur à la coque qu'on ne peut pas ouvrir.

L'utilisation du InMotion est très simple : posez votre iPod sur son socle pour écouter votre musique bien sûr et profiter de ses nombreuses fonctions : recharger les batteries de l'iPod une fois posé sur le socle et ce, automatiquement pour les dernières générations du lecteur, transférez des nouveaux fichiers musicaux en le reliant à un ordinateur, l'InMotion assurant la synchronisation et le transfert de nouveaux fichiers musicaux vers les iPod de dernière génération.

Ces enceintes peuvent être reliées au secteur aussi. Même si la puissance de l'objet reste un peu limitée (4 watts), il offre un son de qualité exceptionnelle. Et la technologie MaxxBass, pour assurer une qualité de basse et une profondeur d'écoute excellente. Sans doute grâce à ses haut-parleurs en néodyme qui offrent un son vraiment étonnant et un rendu des aigus et des médiums incomparable.

Le InMotion est fourni avec un adaptateur secteur, un cordon mini-jack et une housse de transport en cuir ! Il ne coûte que 170 euros, et encore, ce qui ne devrait pas refroidir ceux qui ont claqué bien plus dans le joli petit lecteur tout blanc. ■

Pratique.
Les deux enceintes se replient et l'InMotion devient facilement transportable.

ASUS DRW-0804P

Ça le fait grave !

Si le titre de cet article est pourri, le produit concerné ne l'est pas, lui. Et c'est tout ce qui compte ! ASUS annonce son tout nouveau graveur de DVD multiformats : le DRW-0804P, successeur du DRW-0402P. La grande nouveauté ? Une vitesse de gravure de 8x aussi bien en DVD+R qu'en DVD-R. Associant les fonctionnalités d'un lecteur de CD et de DVD à celles d'un graveur de CD traditionnel et d'un graveur de DVD, ce nouveau modèle se distingue par ses performances technologiques et sa compatibilité avec tous les formats de disques existant sur le marché. Il peut en effet lire et graver les DVD-R/RW et DVD+R/RW... Il garantit une vitesse de gravure de 8x pour les DVD+R et DVD-R, 4x pour les DVD+RW et les DVD-RW. Côté gravure de CD, le DRW-0804P assure une vitesse de 24x pour les CD-R et une vitesse de 16x pour les CD-RW.

Le DRW-0804P apporte des performances de gravure hors pair et une fiabilité incomparable. Equipé du procédé CAV (Constant Angular Velocity), il dispose des systèmes développés par ASUS que sont FlextraSpeed (ajustement automatique de la vitesse d'écriture), FlextraLink (protection des erreurs de vidage de cache), DDSSII (réduction des vibrations et du bruit engendrés par le moteur d'entraînement du graveur) et Quiet Track. Il (réduction de manière conséquente des vibrations et des nuisances sonores). De quoi être tranquille et graver sans limites, d'autant qu'il intègre la fonction d'Overburning devenue un classique.

Doté d'une mémoire tampon de 2 Mo, le DRW-0804P d'ASUS propose un temps d'accès moyen de 130 ms pour les CD-ROM, 140 ms, pour les DVD-ROM. Il est vendu avec Nero 6.0 sous la barre des 140 euros et est disponible en noir ou en blanc. ■



Efficace.
Ce graveur est dispo en noir ou blanc.

ASUS V9950GE

Ma carte graphique sonne !

Attente.
Les 6800 débarquent le mois prochain.

Inaugurez une nouvelle ère pour les jeux sur PC ! Avec la carte ASUS V9950GE, transformez votre bécane en une plate-forme de jeux très rapide, basée sur le plus puissant des processeurs graphiques (GPU) CineFX2.0 de NVIDIA, le GeForce FX 5900. Ses fonctions de Video In (ViVo supporté) et de VideoSecurity assurent un haut niveau de performances graphiques et une foule de fonctionnalités cinématiques étonnantes. Et tout ça pour un prix raisonnable ! La nouvelle ASUS V9950GE Ultra associe des fréquences d'horloge extrêmement rapides et un bus mémoire à 256 bits. La technologie de compression haute résolution (HCT) Intellisample de la deuxième génération fournit un anticrénelage d'une qualité exceptionnelle, et, grâce à la technologie NVIDIA UltraShadow qui accélère le rendu des lumières et des ombres pour des sensations fortes en jouant, on se croit au cœur des meilleurs longs-métrages. Attendons Doom III !

En plus, la fonctionnalité de vidéo chat GameFace permet aux joueurs de rester en contact visuel/audio avec leurs amis ou leurs adversaires lorsqu'ils jouent en ligne. Elle offre également une solution de visioconférence et permet ainsi de faire des économies sur les appels longue distance. Pire, grâce au système de sécurité personnel VideoSecurity, on configure le logiciel afin d'enregistrer une vidéo, de passer un appel téléphonique ou d'envoyer un mail lorsqu'un mouvement est détecté. On peut, bien sûr, suivre ces vidéos via Internet.

La carte graphique ASUS V9950GE est disponible au prix public de 230 euros, alors pour ceux qui en veulent pour leur argent et qui n'en n'ont pas, qu'ils foncent ! ■

EN BREF

Payant

Amazon a eu la bonne idée d'obtenir le brevet sur les cookies. Le vendeur de tout et de rien veut poursuivre les sites de commerce utilisant cette technologie. Richard Stallman, gourou du gratuit, appelle au boycott !

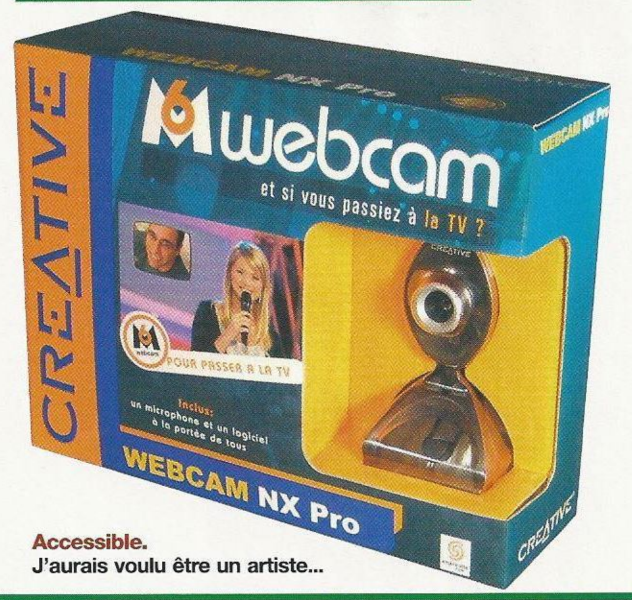
I'm free

La Freebox de Free devrait être proposée en standard à tous les abonnés, en zone dégroupée ou non. Cela leur pemettra de downloader comme des porcs en 2048 pour 29,90 euros en zone dégroupée, ou d'avoir une grosse boîte noire (pas si belle que ça) dans leur salon. Mais en revanche, tout le monde pourra téléphoner chez les autres freeboxiens. gratuitement. Si ça, ce n'est pas la classe, je promets de venir en costard au bureau.



CREATIVE M6 WEBCAM

La rédac des coloc'



Accessible.
J'aurais voulu être un artiste...

Ils nous auront tout faits ! C'est du très grand n'importe quoi. Ce bundle contient en effet une Webcam NX pro de Creative ainsi que le logiciel RichMedia System d'Empreint, permettant conjointement de transmettre ses vidéos en se connectant directement aux serveurs de M6.

Que se passe-t-il après ? Eh ben "soumise à un choix éditorial", la séquence vidéo magnifiquement tournée par vos soins pourra être diffusée dans les émissions de M6 participant à cette opération, telles que "C'est pas trop tôt", "Start Six", "Les Colocataires" et "Le film de fesses du dimanche soir".

Et tout ça pour à peine 60 euros !

OFFRE PNY

FAR PNY

Désormais, les cartes graphiques PNY Verto GeForce FX seront vendues en bundle avec la version complète de Far Cry. Ça fait quand même 55 euros en moins à débourser.

En plus, comme il fait partie de la secte des jeux avec le gros logo The Way It's Meant To Be Played (signe d'un partenariat avec nVidia), ça devrait rouler.

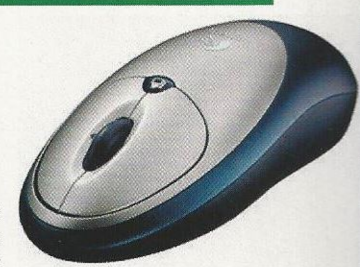


Economie.
D'une pierre, deux coups : une bonne carte et un bon jeu !

LOGITECH CORDLESS CLICK !

Logitech, au coin !

Après la Tilt Technoly de Microsoft qui permettait aux molettes de vos souris de se faire la malle sur les côtés, voici que Logitech emboîte le pas de Bill. Toutes les souris "Cordless Click !" en seront prochainement équipées, pour un prix d'environ 50 euros. Ce ne sera pas la seule nouveauté, puisque le récepteur traditionnel se transforme en stick USB. La technologie Fast RF reste de mise, assurant la disparition de tout effet de latence.



Imitation.
Et Microsoft n'a même pas tilté !

winPod

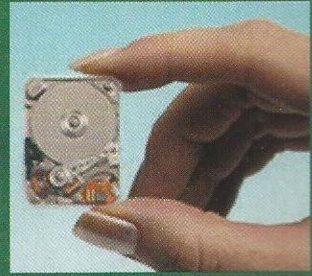
Microsoft lancera son lecteur MP3 en fin d'année. Associé à Creative et iRiver, Bill vous permettra, pour 600 euros, de vous balader avec 10 000 titres dans la poche. Et dans l'autre, une disquette de boot !

ForceWare 55

nVidia vient de pondre les nouveaux drivers unifiés maison, les ForceWare dans leurs versions 55. Vous les trouverez sur www.nvidia.fr/drivers. Ils gèrent le PCI Express et les profils pour les jeux.

Mini-pouces

Toshiba est dans le Guinness, Léo dans la Guinness. Voici le plus petit disque dur du monde et il devrait vraiment être commercialisé. Sa capacité de stockage va de... 2 et 4 Go. Ma foi, c'est impressionnant !

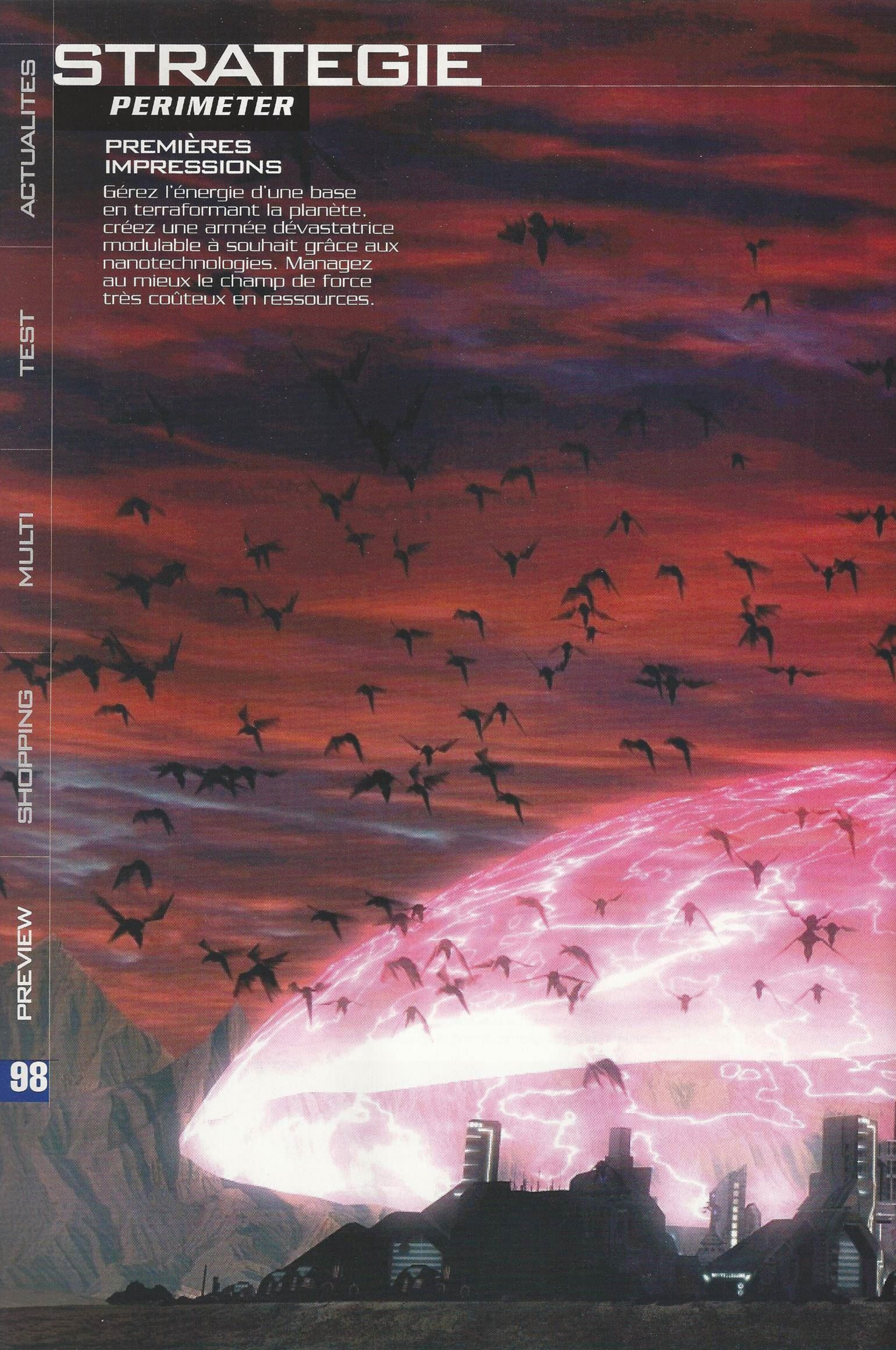


STRATEGIE

PERIMETER

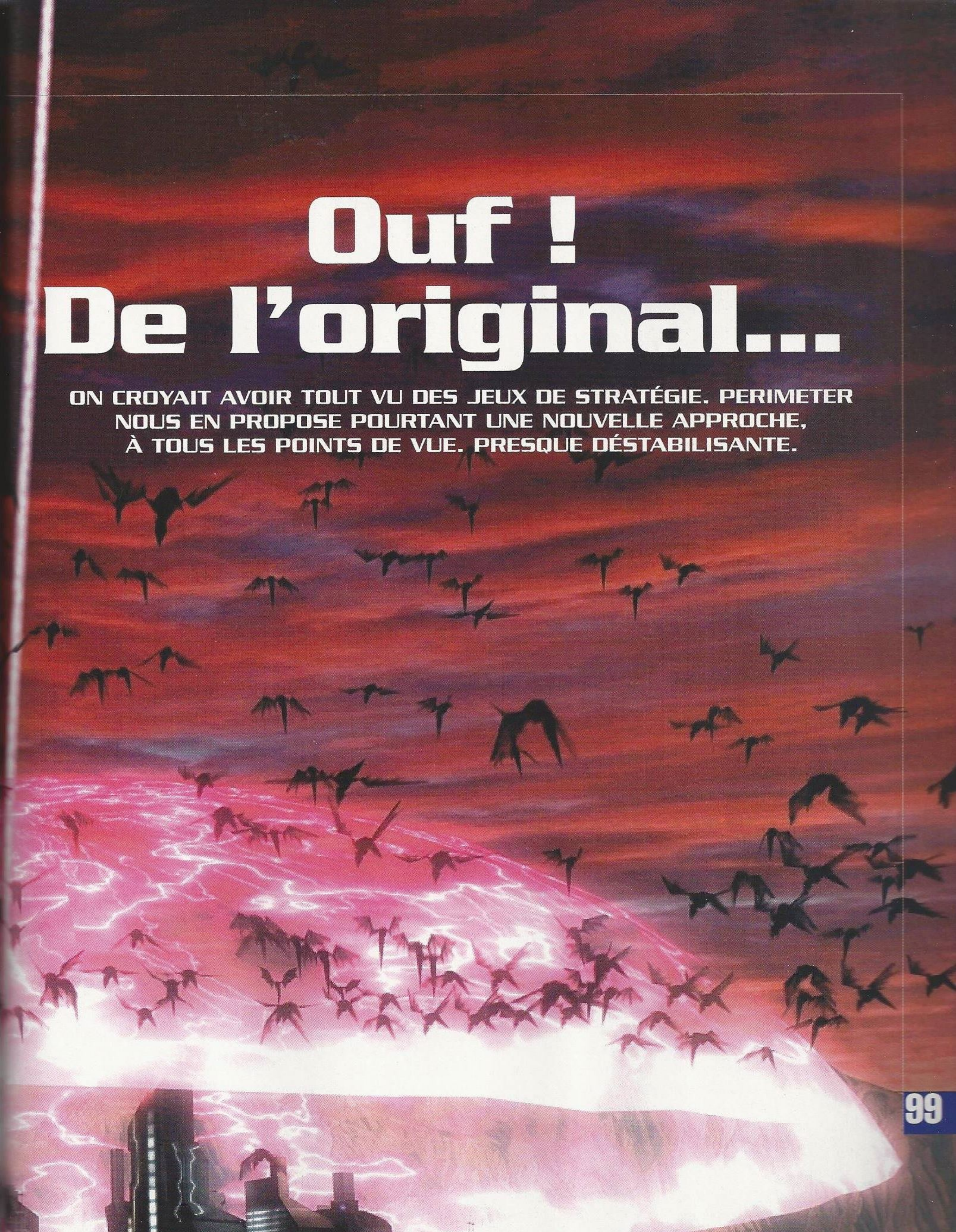
PREMIÈRES IMPRESSIONS

Gérez l'énergie d'une base en terraformant la planète, créez une armée dévastatrice modulable à souhait grâce aux nanotechnologies. Managez au mieux le champ de force très coûteux en ressources.



Ouf ! De l'original...

ON CROYAIT AVOIR TOUT VU DES JEUX DE STRATÉGIE. PERIMETER NOUS EN PROPOSE POURTANT UNE NOUVELLE APPROCHE, À TOUS LES POINTS DE VUE. PRESQUE DÉSTABILISANTE.

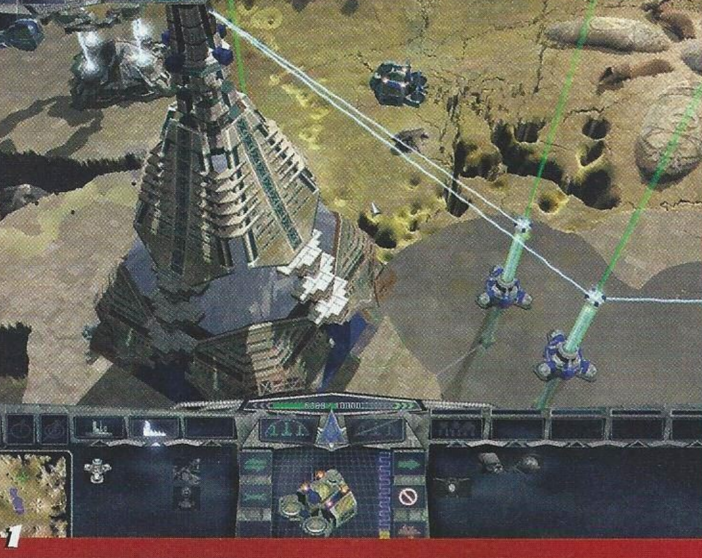




STRATEGIE

PERIMETER





1



2

Bien des années après l'abandon de la Terre, différentes factions cherchent à s'étendre sur la galaxie mais se heurtent aux aléas inhérents aux colonisateurs. Les peuples primitifs peuplant les planètes convoitées ne voient pas d'un bon œil des arrivants ayant déjà bousillé une planète, ce qui peut aisément se comprendre. Mais bon, vous jouez le rôle de l'envahisseur et pour ne pas faire mentir les envahis, vous devrez aussi mettre sur la tronche des factions rivales.

Perimeter ne ressemble à aucun autre jeu de stratégie. Au départ, vous possédez une base, avec quelques vaisseaux de chantier. Certains d'entre eux construisent des structures, d'autres aplanissent le sol. Un sol bien plat vous permettra de faire le plein d'énergie qui diminuera avec quelques actions spécifiques, comme le déplacement de la base ou la construction d'une armée. On sent déjà à ce moment que le joueur doit être multitâches : il doit jouer les techniciens de surface et gérer une armée. A ce moment, on se dit que ce n'est pas encore trop compliqué. D'autres paramètres entrent cependant en compte : la proximité des structures avec un flux électrique par exemple. En effet, tout Perimeter repose sur la mise en place d'une base compacte et cohérente. A moins de créer des relais énergétiques, les structures situées trop loin de la base ne seront pas alimentées et ne seront conséquemment pas fonctionnelles. On se trouve rapidement devant un dilemme : étendre son espace vital le plus loin possible mais pas trop pour que les structures soient opérationnelles. L'objectif des missions vous obligera à vous étendre ou à rester recroquevillé sur vous-même. Dans le premier cas, sans doute devrez-vous raser un camp ennemi. L'étendue de votre sol finira par rogner sur celui de l'ennemi, l'affaiblissant progressivement. Dans le deuxième cas, vous devrez protéger votre camp pendant un certain temps. Chaque mission apporte vraiment son lot de nouveautés, impossible d'appliquer les méthodes de la partie précédente. A chaque fois, une nouvelle unité changera la donne. Pourtant, il n'y en a que trois. C'est quoi ce jeu minable ?



1 Réseau énergétique.
Il doit être relié à la base principale.

2 Attaque.
Les attaques de chaque camp sont très variées.

3 Base principale.
Elle se déplace sur un terrain plat.

4 Bouclier protecteur.
Il rend la base invincible mais coûte de l'énergie.

5 La troisième base.
On distingue tout un monde derrière la vitre.

Il y en a trois d'une façon basique : le soldat, l'officier, le technicien. Mais, en combinant trois soldats, on obtient un sniper. En mélangeant parfois une douzaine d'unités, on obtient vraiment des vaisseaux dévastateurs, des chars lance-roquettes par exemple. Grâce à quoi ? Aux nanotechnologies, bien sûr. Quand on commande une transformation, les unités de base se transforment en une boule métallique qui se morphent en l'engin souhaité. Cela peut être très efficace sur le champ de bataille. Mais le concept peut être un peu délicat à saisir, d'autant que l'interface n'est pas la plus intuitive du monde, pour le moment.

Dans l'état actuel des choses, Perimeter souffre de pas mal de défauts, inhérents à son originalité. En fait, le concept n'est pas plus compliqué que le premier Populous : on aplanit et on gagne. Mais la prise en main est tellement fastidieuse que l'on se perd très vite. Bon, le jeu est à 65 % du développement et si cela ne s'améliore pas, même les gamers vont s'y casser les dents. Pourtant, tout est novateur et c'est ce que l'on attend depuis un bon moment maintenant. Ajoutez à ça une difficulté élevée, des caméras mal placées, vous aurez une idée de l'inaccessibilité du jeu. Ce n'est qu'une première impression, mais j'ai rarement eu autant de difficultés à maîtriser les balbutiements d'un jeu. L'élitisme semble être le maître mot de cette production. Les auteurs semblent vouloir trop séduire les gamers invétérés. Mais je reste persuadé que ces joueurs-là ne rechignent pas à prendre en main un jeu facilement. Pour comparer, ce n'est pas parce que l'on est militaire que l'on aime la guerre. Nous aurons bien sûr le temps de vous en reparler, car nous surveillerons Perimeter de près. Il a tout le potentiel pour être le père d'un nouveau genre de jeux de stratégie.

Léo de Urlevan

EDITEUR : Codemasters
DÉVELOPPEUR : 1C
GENRE : Stratégie
SORTIE : 21 mai 2004
SITE INTERNET : http://www.codemasters.fr/perimeter/



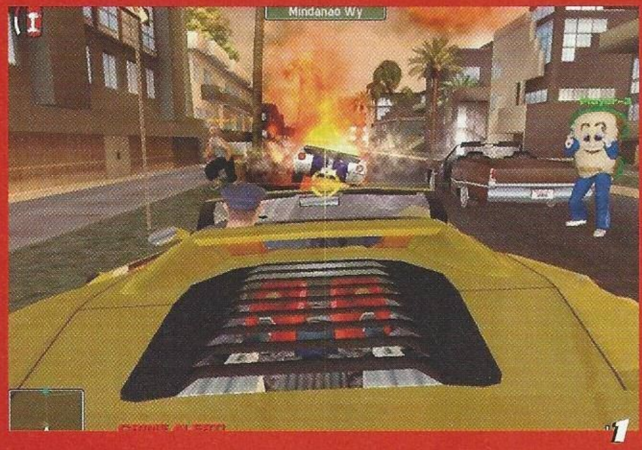
TRUE CRIME : STREETS OF LA

PREMIÈRES IMPRESSIONS

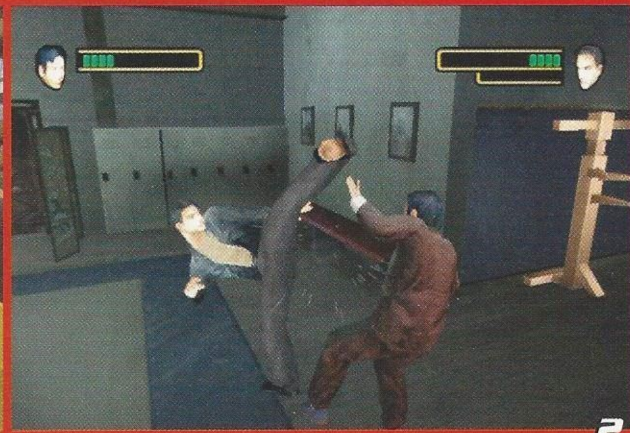
Pas si mal que ça ! Les bugs consoles ont disparu, le jeu est plaisant et, en plus, les modes Multi rajoutent une bonne dose de longévité au titre. Miam !

Snoop Doggy GTA

VOICI VENIR LE GTA-LIKE D'ACTIVISION SUR NOS BÉCANES. APRÈS AVOIR FAIT LE TOUR DE TOUTES LES CONSOLES, IL DÉBARQUE BIENTÔT SUR PC, REVU À LA HAUSSE, POUR NOUS PERMETTRE DE METTRE DU HIP-HOP À FOND. MAIS QUE SE PASSE-T-IL QUAND ON DÉTESTE LE HIP-HOP ?



1


2

Le but de ce jeu est assez simple, et surtout très jouissif. Dans un Los Angeles gigantesque et bien modélisé, vous passez votre temps à conduire des caisses américaines, à foutre sur la tronche des mecs qui traînent leurs baggys dans la rue, et à tirer sur les autres. Sous couvert d'un scénario hollywoodien, Nick Kang, le héros de service, se bat donc contre toute la racaille de Californie : les Triades, les Russes et les vendeurs de hot-dogs immondes pendant l'E3...

Les missions sont variées et vous pourrez de toute évidence faire du cruising comme bon vous semblera. Activision n'a pas souhaité faire un bête portage du jeu vers le PC. L'éditeur a pris le temps de bien revoir les contrôles, et surtout d'y ajouter cinq modes Online. Vous pourrez ainsi jouer à Starsky et Hutch jusqu'à quatre joueurs.

Le premier mode est tout simple : il s'agit de courses monstrueuses dans LA, où vous donnerez libre cours à votre passion de cinéphile averti (*Bullit, Fast and Furious...*). A vous de slalomer dans la circulation et de tirer comme un porc par la fenêtre. On peut même créer son propre circuit dans les rues de la Cité des Anges.

Le mode Battle Master, lui, sort le grand jeu. Le dernier survivant est déclaré vainqueur, et tous les coups sont permis. Une sorte de chasse à l'homme à l'américaine. Très classe, on peut même se bastonner à coups de battes de base-ball ou, pour les plus finauds, au lance-roquettes.

Comme lors des missions Solo, on peut aussi se fritter à mains nues, à l'occasion d'un autre mode : le Dojo Master. Celui-ci permet de se faire des petits tournois de K-1. Le jeu propose en effet une sorte d'art martial encore une fois très américain dans l'esprit et que l'on imagine sans problème égayant l'arrière-plan d'un clip de R'n'B, celui d'un morceau composant la bande originale de True Crime par exemple.

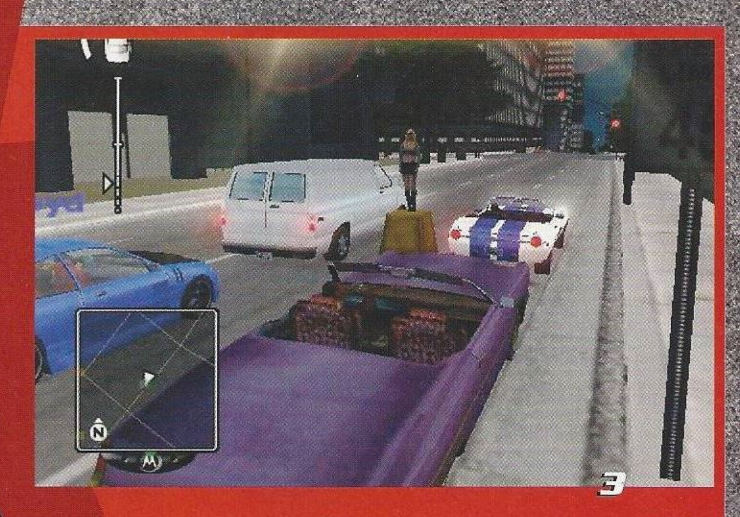
Pour revenir à notre choucroute hollywoodienne, un mode plus proche du mode solo prévoit qu'un des quatre joueurs endosse le rôle du méchant et que les trois autres lui courent après, sorte de déli-délo pour grands enfants. Là encore, vous reprendrez bien des morceaux du gameplay de base, non ? A savoir, piquer la Corvette du premier trou de balle venu.

Pour finir, enfin un peu de morale, vous pouvez tout simplement patrouiller par paires pour débusquer votre quota de délinquants. Et ce, à travers tout LA. Bref, même si le Solo reste du GTA, le Multi, lui, devrait égayer quelques-unes de nos nuits.

Avez-vous remarqué qu'il n'y a, dans ce texte, pas le moindre mot méchant à propos de l'immonde bande son pleine de rappeurs ? Je garde ça pour le test, au chaud...

Jérôme

EDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Activision
GENRE : Action
SORTIE : 2e trimestre 2004
SITE INTERNET : www.activision.com

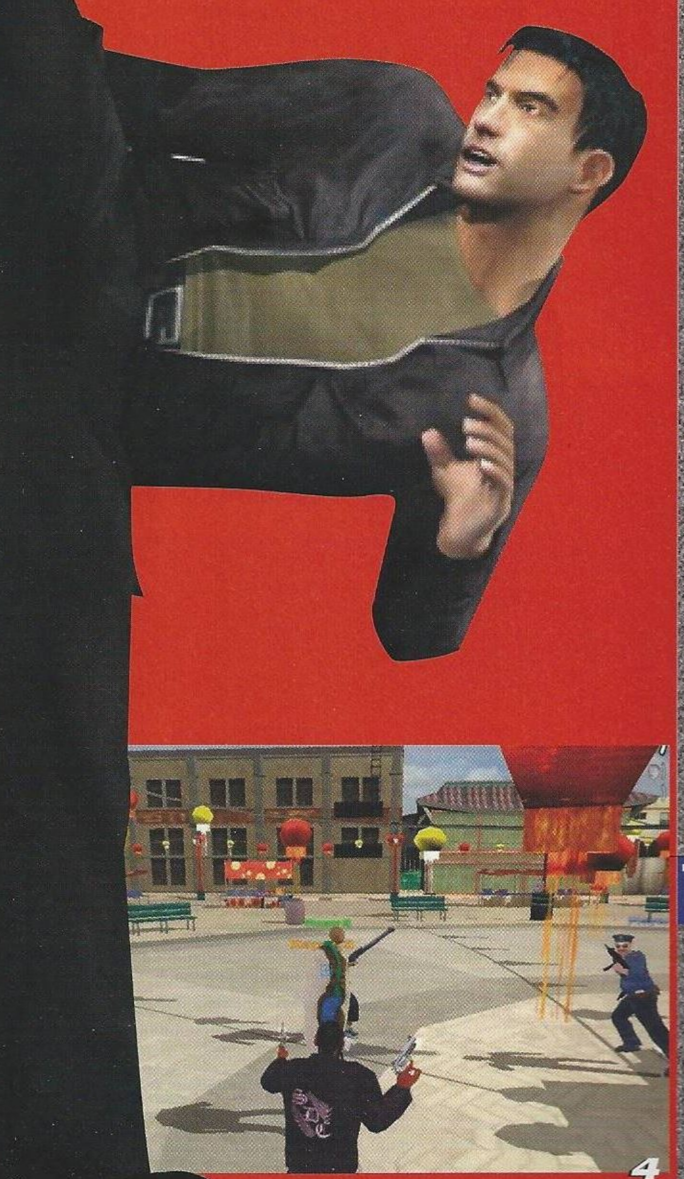


1 PGR 2. Plus que le style, visez ici l'utilité.

2 Dojo Master. On se croirait dans un Virtua Fighter, tellement c'est raide !

3 Trafic. Vous pouvez opter pour des routes désertes ou remplies de camions.

4 Boom. La chasse à l'homme sur fond de gros rap US qui tâche.





ACTION

MASHED

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Treize univers délirants, des caisses de folie, des bonus à gogo... Et si le PC avait enfin son Mario Kart ?

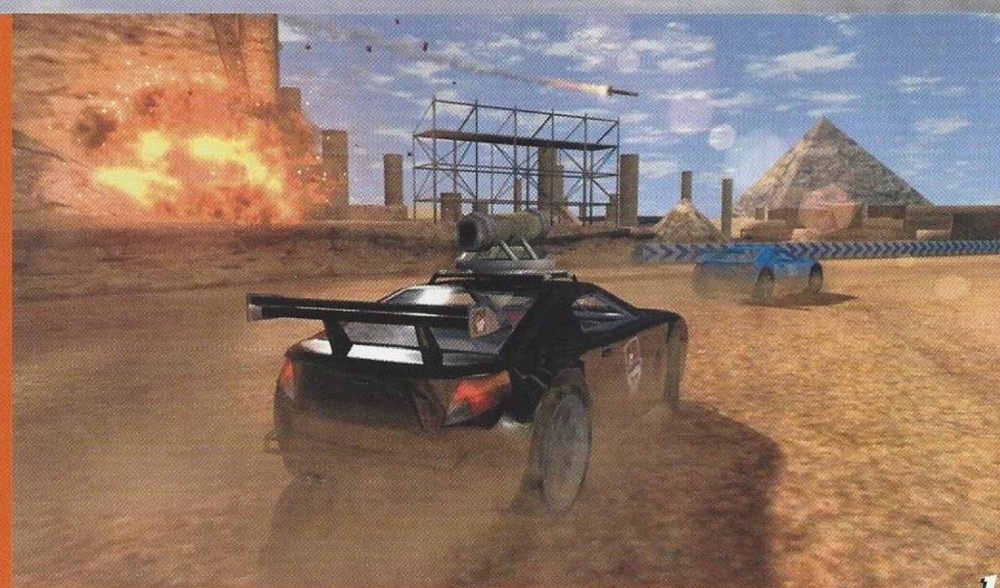
Mashed potatoes

MON DIEU ! TOUT CE QUI MANQUAIT À TRACKMANIA EST DANS CE JEU. IL S'EST DÉJÀ FAIT REMARQUER SUR CONSOLES, ET SUR PC, ÇA PROMET !

C'est bien simple, cette preview – malgré ses défauts de jeunesse – a mis tout le monde d'accord. Oubliez le mode Solo ! Ici, ça se joue à plusieurs, si possible à quatre au cours de parties où tous les coups sont permis et même recommandés. Treize environnements, bien distincts, vous sont proposés, avec à chaque fois des voitures qui le sont tout autant (buggy, pick-up, grosse cadillac, GT...). Du coup, les parties ne se ressemblent jamais. Avec neuf bonus délirants, qui vont de la mine à la roquette, on assiste à un vrai match de catch. Le top reste l'attaque aérienne. Dévastatrice !

Oubliez la pauvreté graphique de Trackmania ! Dans Mashed, ça bouge de partout ! La mer et ses vagues, les hélicos dans le ciel, la pluie et la neige qui tombe... Magnifique ! Bien sûr, on fait dans la simplicité, mais grâce à l'impression de vitesse et cette immersion totale, le résultat s'avère aussi simple qu'efficace. Quant aux contrôles, ils attestent du fait que le jeu a clairement été conçu pour l'analogique. Le pilotage tient une grande part dans le succès de vos courses, et la balance est entre le délire des armes et le sérieux de la conduite. Chacun devrait donc y trouver son compte.

Il n'est pas rare, comme dans Trackmania, que la course change du tout au tout en un clin d'œil. Impossible de ne pas faire la comparaison avec ces bons vieux Mario Kart ! Léo s'est amouraché du lance-roquettes et se croit dans Far Cry. Il vous attend tel un sniper embusqué dans un des méandres du circuit pour vous faire exploser comme une vulgaire Super Cinq. La version preview souffrait encore de quelques problèmes, au niveau du framerate notamment et des bugs graphiques, mais rien de bien méchant.



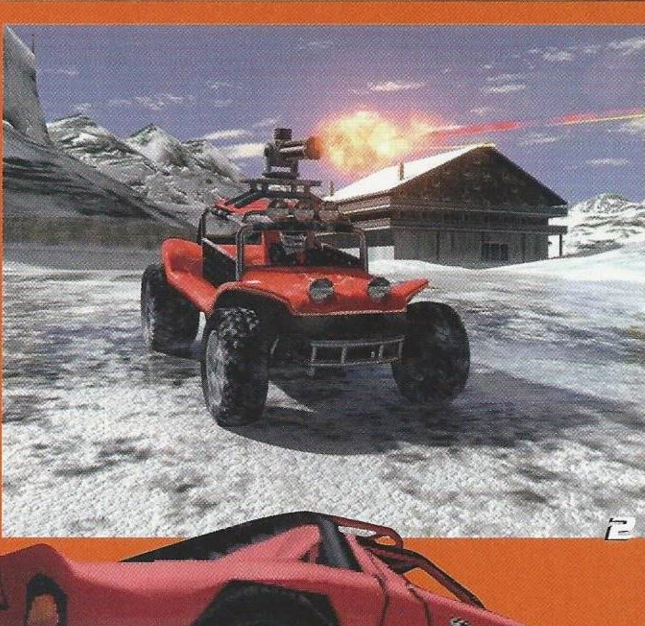
1 Variété. Treize décors, tous différents, de l'Egypte à la station de ski.

2 Délire. L'artillerie lourde, très lourde.

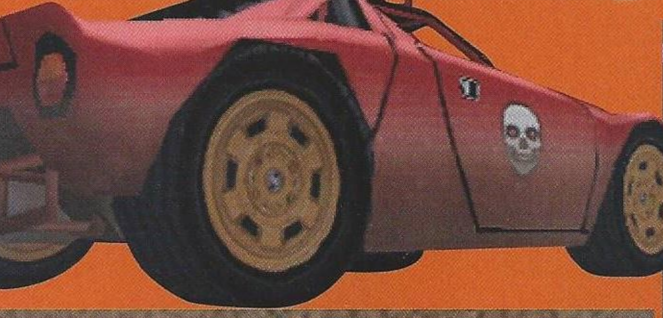
3 Décor. Les circuits regorgent de petites animations.

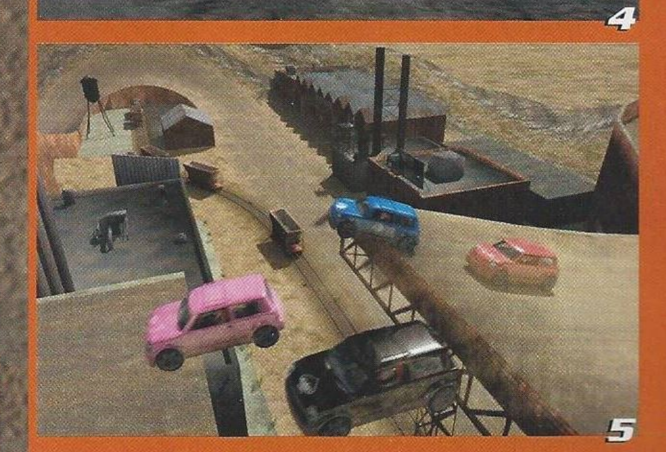
4 Bonus. Ils apparaissent comme dans Mario Kart, le long du circuit.

5 Fun. Tremplin, bosses, tout est là pour crever gaiement !









D'ici la sortie, tout devrait être nickel. Et comme le gameplay est déjà au point, ça nous promet un beau duel entre Trackmania et Mashed. Le fun est présent dans les deux titres, reste à voir dans quelle proportion va s'agrandir la communauté des joueurs. Trackmania part avec une longueur d'avance, mais des softs comme Re-Volt ont été joués pendant des années.
Qui aurait cru que le genre Micro Machines reviendrait en force comme ça en 2004 ? C'est dans les vieux pots qu'on fait la bonne soupe, me direz-vous... Eh ben, la marmite de Mashed est explosive et vous devriez en entendre parler lors de sa sortie. Jérôme

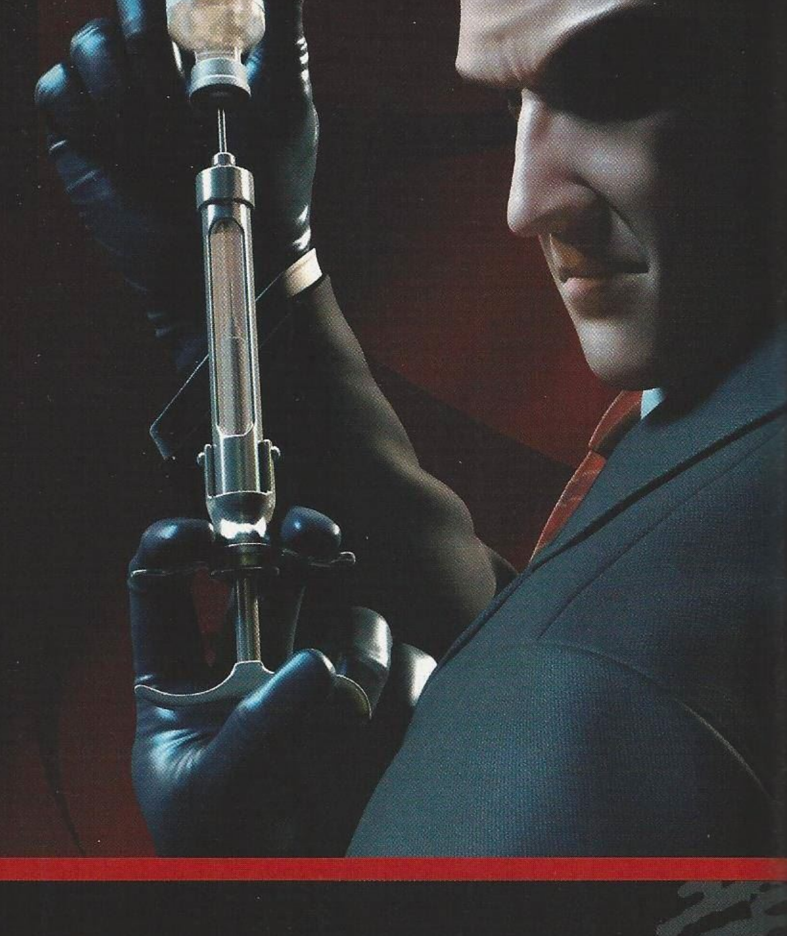
EDITEUR : Empire Interactive
DÉVELOPPEUR : Supersonic
GENRE : simulation
SORTIE : juin 2004
SITE INTERNET : www.empireinteractive.co.uk

ACTION

HITMAN : CONTRACTS

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Excellentes ! Malgré une ambiance sordide et quelques bugs de collisions, l'Agent 47 nous a conquis sans utiliser la manière forte





Léon, nettoyeur...

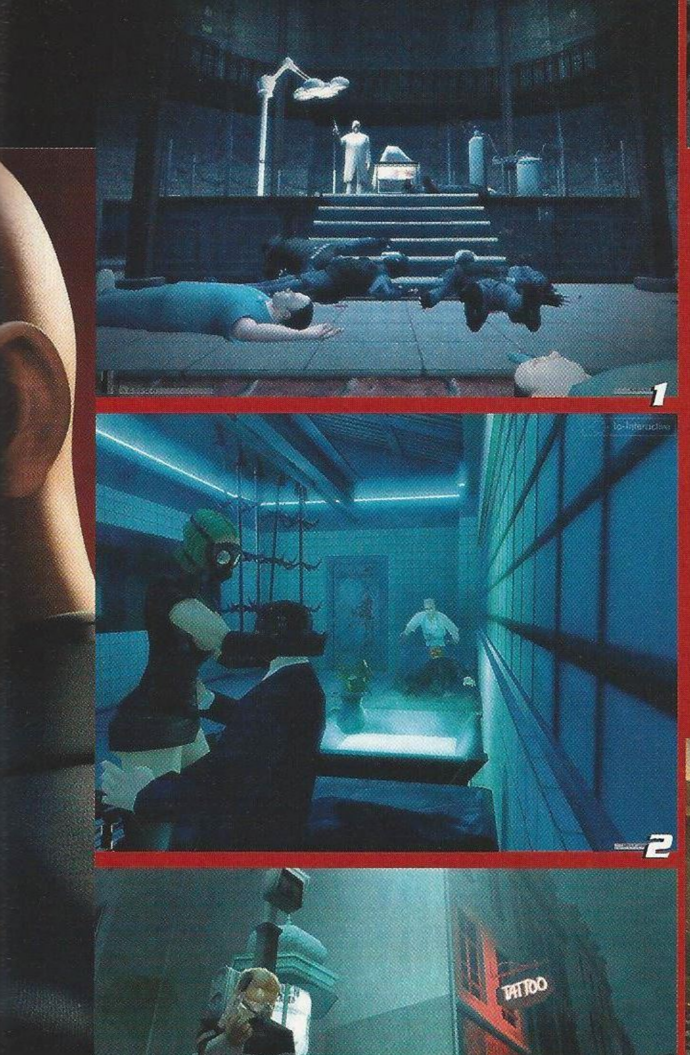
POUR HITMAN : CONTRACTS, TROISIÈME OPUS DE LA SÉRIE, IO INTERACTIVE A PUISÉ LEUR INSPIRATION DANS LE CINÉMA, ET NOTAMMENT DANS LE FILM DE LUC BESSON QUI RÉVÉLA JEAN RENO. "COOL !"

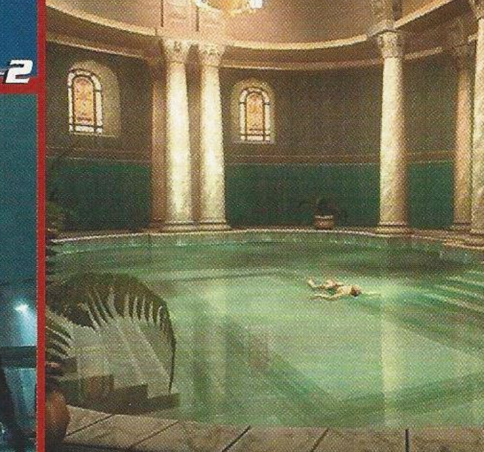
Le développement de Contracts, troisième volet de la saga Hitman, a duré quatorze mois. Une période assez courte pour un titre d'une telle envergure, mais d'une intensité rare. Les Danois du studio IO Interactive, des malades de cinéma comme on en a rarement vu, ont en effet visionné pas moins de 400 DVD. Il n'y a donc rien d'étonnant de trouver dans ce jeu des scènes ou des personnages inspirés par les plus grands films noirs.

On s'en doutait, mais Peter Fleckenstein, graphic designer, perce un secret de polichinelle en affirmant avoir été influencé, au départ, par *Nikita* et par *Léon*, deux longs-métrages de Luc Besson baignant dans l'univers des tueurs à gages. Dans Contracts, il y a un niveau qui en reprend une scène. L'Agent 47 est dans un hôtel cernée par les forces d'intervention. "*Il ne manque que la plante verte*", rigole-t-il.

Si vous avez vu le film, vous n'aurez aucun mal à trouver un moyen de vous tirer de ce guet-apens. Mais la grande force de ce titre réside dans les divers moyens de parvenir à ses fins. Une aubaine alors que les plus grands jeux de ces derniers mois souffraient d'une linéarité aussi stricte que frustrante. "*Vous pourrez faire ce que vous voulez au moment où vous le voulez,* assure Peter. *Et comme les niveaux sont énormes, les possibilités s'avèrent infinies.*"

***"Dans un sens, les niveaux** peuvent être qualifiés de linéaires dans la mesure où il s'agit toujours de respecter les termes d'un contrat,* affirme Thor Frolich, lead designer. *Dès le début, on sait qui doit mourir. Maintenant, le joueur peut adopter la méthode. Faut-il que je m'infiltre par la porte de derrière ou j'entre par la grande porte déguisé en serveur ? Dois-je commencer par tuer celui-ci ? Et ainsi de suite...*"



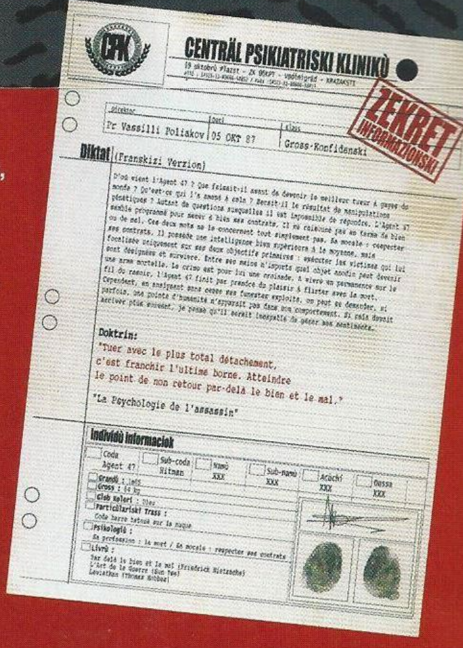


1 Vocation.
Un chirurgien sauve les vies. L'Agent 47, lui, les abrège. A chacun son métier, non ?

2 Bizarre.
Vous avez dit bizarre ? Je ne trouve pas...

3 Bas les masques.
Sous votre casque, personne ne vous reconnaissait. Alors, pourquoi avoir sorti votre flingue ?

4 La cible.
Attention ! Avant de couler, elle bouge. Beaucoup même !



CPK

CENTRÄL PSIKIATRISKI KLINIKÙ

ZEKRET INFORMAZIONSKI

Direktor	Dati	Klais
Pr Vassilli Poliakov	05 OKT 87	Gross-Konfidenski

Diktat (Franskizi Verzion)

D'où vient l'Agent 47 ? Que faisait-il avant de devenir le meilleur tueur à gages du monde ? Qu'est-ce qui l'a amené à cela ? Serait-il le résultat de manipulations génétiques ? Autant de questions auxquelles il est impossible de répondre. L'Agent 47 semble programmé pour mener à bien ses contrats. Il ne raisonne pas en terme de bien ou de mal. Ces deux mots ne le concernent tout simplement pas. Sa morale : respecter ses contrats. Il possède une intelligence bien supérieure à la moyenne, mais focalisée uniquement sur ses deux objectifs primaires : exécuter les victimes qui lui sont désignées et survivre. Entre ses mains n'importe quel objet anodin peut devenir une arme mortelle. Le crime est pour lui une croisade. A vivre en permanence sur le fil du rasoir, l'Agent 47 finit par prendre du plaisir à flirter avec la mort. Cependant, en analysant sans cesse ses funestes exploits, on peut se demander, si parfois, une pointe d'humanité n'apparaît pas dans son comportement. Si cela devait arriver plus souvent, je pense qu'il serait incapable de gérer ses sentiments.

Doktrin:
"Tuer avec le plus total détachement, c'est franchir l'ultime borne. Atteindre le point de non retour par-delà le bien et le mal."
"La Psychologie de l'assassin"

Individù Informaciok

Coda	Sub-coda	Namù	Sub-namù	Acochi	Oussa
Agent 47	Hitman	XXX	XXX	XXX	XXX

Grandù :
Gross :
Glob Kolorï :
Particùlariski Trass : Code barre tatoué sur la nuque
Psikologiù : Sa profession : la mort / Sa morale : respecter ses contrats
Livrù : Par delà le bien et le mal (Friedrich Nietzsche)
L'Art de la Guerre (Sun Tzu)
Leviathan (Thomas Hobbes)

L'une de ces cibles, elle, n'est pas sans rappeler une des victimes de John Doe, dans *Seven*. Il s'agit en effet d'un homme souffrant d'une légère surcharge pondérale. Eh oui, la gourmandise est un vilain péché. Enfin, cette "légère surcharge" est assez importante pour le clouer au lit à longueur de journées. Si bien qu'au final, il ressemble plus à Jabba The Hut, le plus gros escroc de *Star Wars*.

Les graphistes se sont aussi inspirés de l'ambiance si particulière de *Seven*. Comme dans le film de David Fincher, il pleut tout le temps. "*Ce film nous a marqués,* avoue Thor. *Cette pluie incessante nous paraissait idéale pour donner à cet épisode un côté noir, oppressante, crasseux...*" Jamais des environnements aussi crades n'auront été tant sublimés, grâce au moteur amélioré de Freedom Fighter.

Concernant la construction du scénario, il est impossible de ne pas faire le rapprochement avec *Memento*, un film qui a su faire du flashback un art. Dans Contracts, l'Agent 47 se balade aux quatre coins du monde (notez la stupidité de cette expression) et il y a toujours un détail qui lui rappelle une de ses missions. Un de ses plus dangereux contrats bien sûr, ce n'est pas un jeu pour les gamins.

Sans dévoiler le scénario (il est plus agréable de le découvrir par soi-même), sachez que les clins d'œil sont nombreux. On pense notamment à *Vol au-dessus d'un nid coucou* ou à *L'Armée des douze singes*, en passant – c'était inévitable – par John Woo. Mais nous ne vous le souhaitons pas, les ralentis (véritable marque de fabrique de ce réalisateur) intervenant quand vous mourez.

Les développeurs ont donc mêlé leurs deux plus grandes passions pour vous offrir un véritable "film dont vous êtes le héros", aidés en cela par de nouveaux venus (ils sont 140) issus pour la plupart du cinéma. Par ailleurs, il se murmure que l'Agent 47 pourrait devenir le personnage principal d'un film à Hollywood.

Ah, une dernière chose : le mois dernier, nous vous avions montré des images de l'Agent 47 dans une boîte de nuit un peu étrange, avec des filles couvertes de cuir. Ah quel film cela faisait-il référence ? Nous avons fouillé dans la collec' de DVD perso de Jérôme, mais nous n'avions pas trouvé. Réponse de Peter : "*A aucun. Chez nous, y'a juste un développeur qui est un peu malade dans sa tête...*" Remerciez-le de notre part !

Socrates

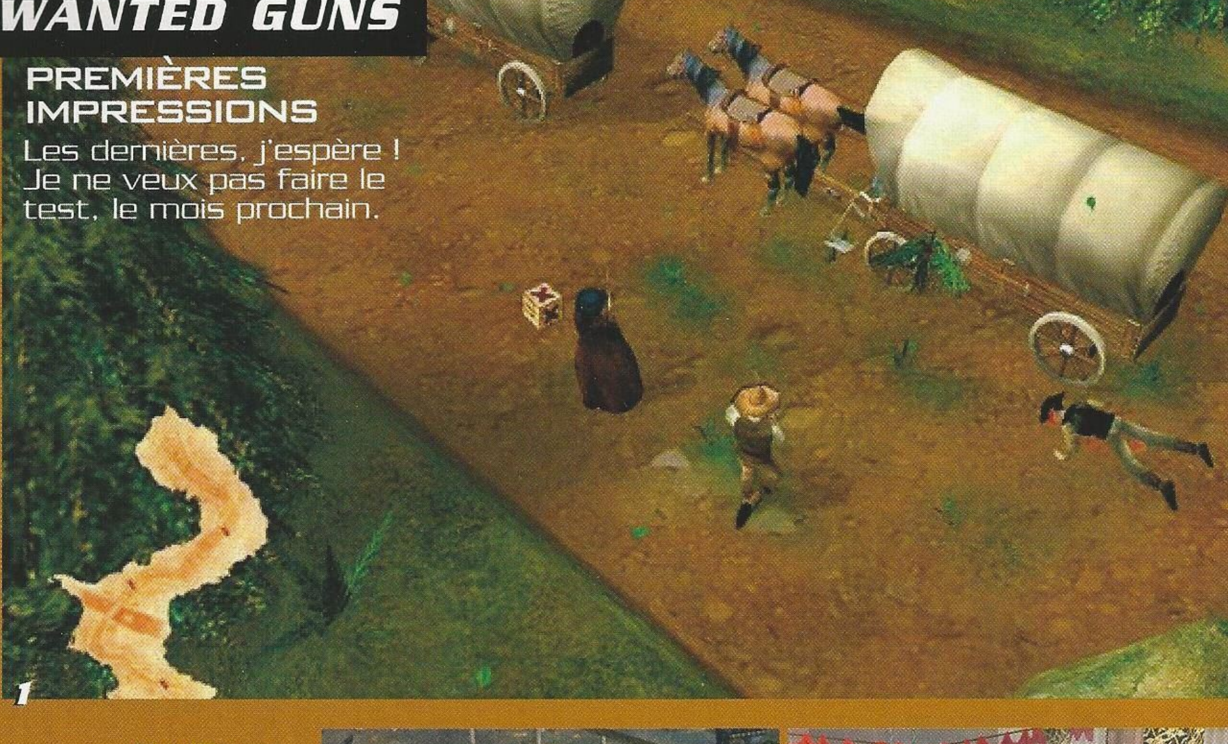
EDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : IO Interactive
GENRE : Action/Infiltration
SORTIE : Fin avril 2004
SITE INTERNET : www.hitmancontracts.com

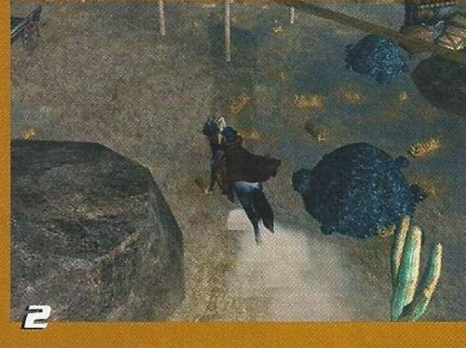
ACTION

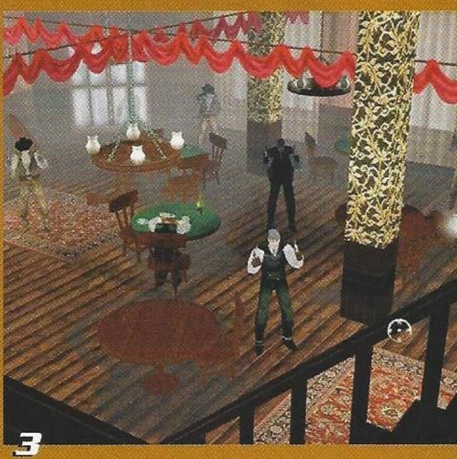
WANTED GUNS

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Les dernières, j'espère ! Je ne veux pas faire le test, le mois prochain.







1 La diligence. Tous les poncifs des mauvais westerns sont là. Eh ouais !

2 Tagada. A cheval ou à pied, la caméra suit en permanence le malheureux.

2 Graphismes. Où ça ?

Le désert...

TOUT ICI VOUS DONNE DU VAGUE À L'ÂME. ON POURRAIT PARLER DU GAMEPLAY, DES GRAPHISMES, DE L'ACTION, DE LA CAMÉRA...

Le concept est assez simple. Vous êtes dans le désert. Le désert de l'Ouest, bien sûr. Du sable, des saloons, des trains qui passent et puis aussi le désert, le sable et... Oh, un cactus ! C'est bon, c'est fini ? Non ?

En fait, vous devez survivre tant bien que mal. Au fil de votre non-aventure, vous découvrez des armes et des petits objets planqués dans des caisses. Vous aurez aussi à tuer ça et là des ennemis qui ne sont pas très farouches, mais tout de même, tuez-les ! Vous accéderez ainsi au niveau suivant qui s'avère être à peu de choses près le même. Le cactus change de place, en fait.

Donc les caisses. Premier gros point noir du jeu (aussi appelé comédon), le lock. Pour tirer, vous devez "locker" votre cible. Pour ce faire, vous devez être en face d'elle. Ça vaut pour les caisses comme pour les truands. Donc, si vous n'êtes pas bien aligné, il ne se passe rien. C'est important. Attention, ça se complique quand ce n'est pas une caisse, on rajoute une règle.

Imaginons un vilain ! Il est en face de vous. Vous essayez de le locker, ça ne marche pas. Pourquoi ? Parce que dans le Far West, il y a des règles, des us et coutumes. Le duel ne commence que par un face-à-face. Donc tournez autour du méchant et de son chapeau, et une fois vos regards alignés, lockez-le ! Dommage, vous venez de locker la caisse...

Et la caméra ne vous aide pas : elle est fixée à vous comme la crasse aux chaussettes de Socrates. C'est un calvaire incessant pour se trimballer d'autant que, du coup, le champ de vison change constamment et qu'il limite très rapidement votre envie de parcourir le niveau.

Autant de qualités, cela fait sans doute trop pour un seul jeu. Reste les "boss", et leur déambulation idiote et "buguée" jusqu'à la moelle, une musique insipide et la palme de la technicité la plus inexistante depuis un bon bout de temps dans un jeu. Le sortiront-ils vraiment ?

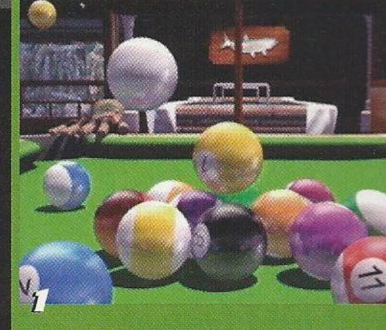
Jérôme

EDITEUR : Nobilis
DÉVELOPPEUR : Iridion interactive
GENRE : Action
SORTIE : Mai 2004
SITE INTERNET : www.wantedguns.com

POOL PARADISE

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Dans un décor paradisiaque, vous enchaînez les parties de billard... Et alors ?



1 Saut de bille. Le jeu se veut d'une extrême finesse, mais rassurez-vous, on peut bourriner.

2 Sur le fil. Réussir cela demande de la maîtrise.

Original. Avec l'argent que vous gagnez, vous achetez des tables comme ça.

La légende de Jimmy

CE JEU DE BILLARD SORT DE L'ORDINAIRE. DÉCORS DE RÊVE, RÈGLES À FOISON, TABLES SURPRENANTES... OUI, MAIS...

Pour ceux qui ne connaissent rien au billard et qui ont déjà vu un Amstrad de leurs propres yeux, Jimmy White n'est qu'un vieux jeu ayant eu le mérite de les initier à ce sport de gentleman, à la chemise immaculée et au veston parfaitement repassé. Eh ben, réjouissez-vous ! L'une des plus grandes stars de ce milieu méconnu revient pour vous défier. Mais comme il n'est plus si jeune, vous devrez désormais l'appeler par son véritable prénom : James.

Ce bon vieux Jimmy est aujourd'hui affublé d'un smoking et ressemble à un ersatz de James Bond. Ce n'est d'ailleurs pas le seul clone, puisqu'ils attaquent en nombre, comme dans Star Wars : Episode II. Même si au lancement, une petite phrase prétend que les personnages sont purement fictifs et bla et bla et bla, personne n'est dupe : on reconnaît parfaitement OJ Simpson, Freddy Krüger, Godzilla... Cette originalité (un mot un peu galvaudé pour le coup) n'est pas la seule : de nombreuses autres excentricités émaillent ce titre.

En enchaînant les victoires ou en remportant des paris sur un coup, vous gagnez de l'argent. Et vous pourrez ainsi acheter des queues, des tapis, des gadgets (comme la visée laser), des petits jeux (fléchettes, chamboule-tout, borne d'arcade...), et des tables aux formes bizarroïdes. Triangulaire, en étoile, en croix... Bref, ça nous change de tous les autres jeux de billard qui ont déferlé sur le marché depuis que les jeux vidéo existent. Mais qu'en est-il du jeu lui-même ?

Malheureusement, il n'est pas exempt de tout reproche. Les persos ne sont représentés que par leurs mains. Du coup, on a l'impression de jouer contre la Chose, cette main baladeuse qui sert d'animal de compagnie à la famille Adams. Qu'importe ! Mais, beaucoup plus grave, le jeu souffre d'un léger manque de précision. Avec la souris, on peine à imprégner l'angle de son choix. Avec un peu de pratique, c'est possible mais il faut être patient. Et les plus impulsifs enrageront et tireront comme des brutes, pour passer au coup suivant.

Cela dit, ce n'est pas le plus grave. En billard, il y a autant de règles que de bistrots. Toutes sont présentes dans ce titre. Le hic, c'est que l'on ne vous les explique jamais. Alors les fautes se succèdent et vous avez perdu avant de comprendre ce qu'il fallait faire. Quant à l'intelligence artificielle, elle est très mal dosée. Au début, les mecs vous laissent gagner. A l'inverse, en défiant James White, il n'est même pas sûr que vous ayez le temps de jouer. Et si vous le mettez dans une situation impossible, il fait sauter la boule ou roule sur la bande.

Au final, ce jeu s'annonce plus frustant qu'autre chose. Cependant, la version finale pourrait nous offrir un passe-temps plutôt agréable. Et puis, à vingt euros, il ne faut pas s'attendre à un titre parfait. Socrates

EDITEUR : Nobilis
DÉVELOPPEUR : Ignition Entertainment
LANGUE : français
SORTIE : fin mai 2004
SITE INTERNET : www.nobilis.com

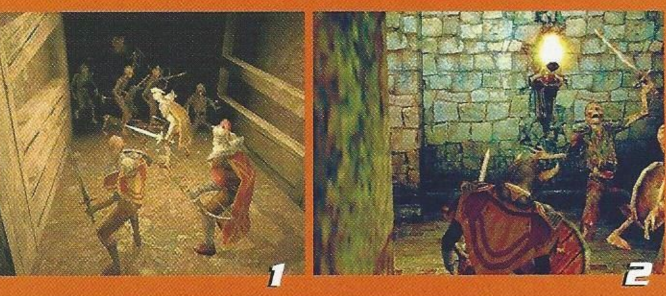
JEU DE ROLE

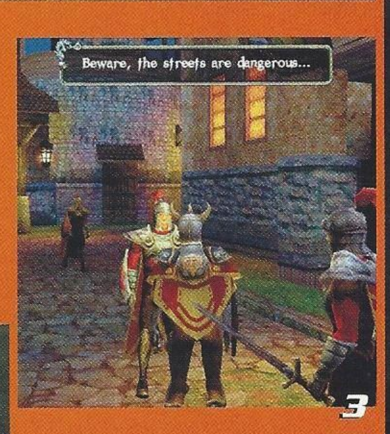
DUNGEON LORDS

PREMIÈRES IMPRESSIONS

On se laisse vite embarquer dans cette aventure. Les fans de la vieille école apprécieront le respect des grandes règles du genre.

Armada. La variété des ennemis n'a d'égale que celle de vos sorts.





1 Feérique. Votre personnage est constamment illuminé.

2 Classique. Labyrinthe, monstres, coffres, clefs, portes...

3 Dialogue. Du bla-bla bien utile.

Back in time !

DREAMCATCHER S'APPRÊTE À PUBLIER UN TITRE INTÉRESSANT, AVEC DE VIEILLES POINTURES DU RPG À LA BARRE...

Prenez un grand shaker, mettez-y un tiers de hack'n'slash, un tiers de RPG pur et dur et finissez jusqu'en haut avec une liqueur bien distillée, issue des caves de D.W. Bradley. Ce gentil monsieur a bossé sur les Wizards & Warriors et autres "Wizardry".

Le cocktail se boit bien, il se sirote tranquillement si vous aimez passer du temps à la recherche de clefs et de trésors, ou frappé, si vous aimez vous bastonner à grands coups de lames contre des ennemis variés dans des environnements qui vous pousse à adopter un comportement épique.

Votre personnage, en vue à la troisième personne, se trimballe dans des environnements assez riches et bien modélisés. Au premier regard, ça semble un peu vieillot, mais on s'y fait assez vite et la richesse du jeu l'emporte rapidement sur la prétendue pauvreté technique.

Les développeurs, aidés en cela par un Bradley visiblement inspiré, ont réussi à faire en sorte que même un néophyte puisse rapidement plonger dans le jeu. Huit races sont sélectionnables dont une qui voit dans le noir (pratique vu la pénombre régnant dans le jeu) avec, à chaque fois, le choix entre un héros ou une héroïne. Et la tonne de sorts et de magie qui vont avec, bien sûr. Le système de contrôle est on ne peut plus simple : avec vos quatre boutons de direction et votre souris, vous pourrez tout vous permettre.

Le jeu regorge d'ennemis, et vous pouvez vous spécialiser dans d'innombrables voies. Les donjons sont nombreux et varient vraiment en difficulté. Si les premiers visitables dans cette version preview étaient assez simples, les combats en extérieurs et la richesse des dialogues nous permettent d'espérer que le reste de l'aventure ne sera pas si facile. Un système de rewards permettra de toute façon aux joueurs les plus émérites d'accéder à des phases plus complexes. Reste à le voir en pratique, sur la version définitive.

En plus, le jeu est attendu avec une tonne de mods de jeu online. Tout devrait donc être réuni pour que sa sortie soit remarquée de tous. Attendons ! Jérôme

EDITEUR : DreamCatcher
DÉVELOPPEUR : Heuristic Park
GENRE : Jeu de rôle
SORTIE : septembre 2004
SITE INTERNET : www.dreamcatchergames.com

LA REDAC EN FOLIE



En mai, fais ce qu'il te plaît !

Peu importe ce qui peut se passer en avril, tout le monde pense déjà à Los Angeles et à l'E3. Il peut vous tomber n'importe quoi sur la tête, elle est ailleurs, dans les étoiles. La preuve…

Lundi 26 mars
Gros brainstorming en interne. La décision est prise, on ressort MCV, le magazine professionnel du groupe. Problème, on ne sait plus à quoi ça ressemble, MCV. Pas grave, on va le plier !

Mardi 27 mars
Comme Laurent est parti vendre des enclumes à la sauvette, il a bien fallu trouver quelqu'un pour remplacer notre commercial de choc. Pour étoffer l'équipe, le casting a été dur, très dur. Big up à tous les candidats qui ont défilé !

Jeudi 28 mars
Léo en a marre d'écrire encore et encore chaque mois. Résultat : 60 pages le père Léo, ce mois-ci. *"Même pas mal, je me chauffe pour l'E3"*. Il a juré d'expédier le salon en une heure !

Vendredi 29 mars
De son côté, Jérôme a une autre stratégie : *"Ben, je me repose !"*. Mouais… L'équipe est moyennement convaincue. *"Et je fais un nouveau régime, à base de courgettes, j'ai fait des courses."* Avec lui, les bonnes résolutions arrivent toujours en retard. *"Ce sont celles de 2003"*, soupire Socrates.

Jeudi 1er avril
C'est la journée des bonnes blagues. L'équipe a collé un gros poisson dans le dos de Jean-Louis, le chef de fab', chargé – entre autres – de ramasser les pubs. Il n'a pas aimé. On a aussi coupé le Net de Léo. Il n'a pas aimé non plus…

Vendredi 2 avril
Léo se découvre une passion pour Pool Paradise. Il passe sa vie à regarder les démos tournantes du jeu. Socrates est obligé de faire le test pour déscotcher Léo qui, du coup, a les boules. Lui qui se réservait Singles !

Lundi 5 avril
Jamais *Gen4* n'aura bouclé aussi en avance. Vraiment jamais… Tout le monde est sur le pied de guerre pour l'E3.

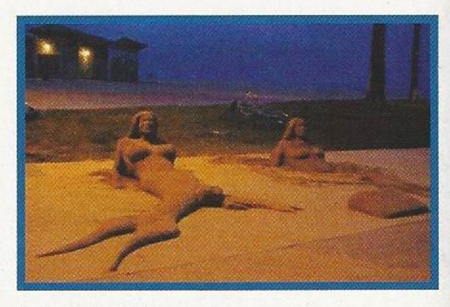
Mardi 6 avril
Léo cherche désespérément un hôtel, mais pas en plein DownTown cette année. Depuis peu, il a abandonné Bénabar au profit de l'électro break beat groovy. Il rame un peu pour s'y retrouver, mais il sait qu'il devra obligatoirement passer par Venice Beach, afin de se perfectionner. Il cherche…

Mercredi 7 avril
Jérôme cherche aussi, mais à son rythme. Lui, c'est au plus près des magasins de jeux vidéo qu'il souhaiterait dormir. En parallèle de l'E3, il y aura le Championnat mondial de Centipède en plus. Il en bave déjà. Le reste de l'E3, les nouveautés ? *"Mouais…"*

Jeudi 8 avril
Socrates s'inscrit pour l'E3. "Eh les mecs, c'est quoi un passeport ?". Consternation ! Vexé, il débarque chez Konami pour le tournoi annuel des journalistes fans de PES. Enragé, il explose pas mal de collègues qui le voient finir troisième, ratant la finale à la suite d'une défaite contre un poids Plum'. Qu'importe ! Il est qualifié pour le Championnat d'Europe. La classe…



Vendredi 9 avril
Entre deux Red Bull, Léo a l'idée de louer là-bas un van pour entreposer Jérôme. *"Je t'emmènerai faire le tour des boutiques, et le soir, on ira dormir le long de Venice"*. *"On verra des coyottes ?"* Le boss a l'air d'apprécier l'idée. "Avec l'économie d'un hôtel, on pourrait faire 12 hors-série par an". Mouais…



Mardi 13 avril
Retour du grand et beau week-end de Pâques. "Tiens, pour une fois, c'est un piercing en moins et pas en plus Jérôme", s'exclame Ana. *"Ouais ! Au moins ça, on peut le retirer, contrairement au tatouage ridicule que s'est fait le boss sur l'avant-bras !"*

Mercredi 14 avril
Jérôme et Léo vont à Brest rendre visite à Stef et, au passage, lui voler tout son matos de camping. *"On ne sait jamais..."* Le patron acquiesce. Mouais…

Jeudi 15 avril
Jérôme et Léo sont à Roissy. Ils sont prêts un mois à l'avance. Une première ! Bien entendu, les mauvaises langues diront que ce sont des psychopathes. Laissons-les dire…

> **Pour étoffer l'équipe, le casting a été dur. Big up à tous les candidats !**

ABONNEMENT
FORMULE "GAMER"

1 AN
11 NUMÉROS

1 — Gen4 — 39€,90

2 — PRO EVOLUTION SOCCER 3 + DOWNTOWN RUN — 75€*

3 — VEGAS + HULK — 75€*

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT



1 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 n^os à 39,90 € (70 € pour l'étranger)

2 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 n^os + 2 JEUX à 75 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ JEUX : PRO EVOLUTION SOCCER 3 + DOWNTOWN RUN

3 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 n^os + 2 JEUX à 75 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ JEUX : HULK + VEGAS

GEN4 PC 177
1 AN-(2)JEUX

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
22, rue Gustave-Flaubert
92500 RUEIL-MALMAISON

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Adresse de réception du magazine

Nom : ____________ Prénom : ____________
Adresse : ____________
Code Postal : ____________ Ville : ____________
Pays : ____________ Tél : ____________
E-mail : ____________

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Gen4 Publications

Date et signature (obligatoire) : ____________

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

PLANNING DES SORTIES



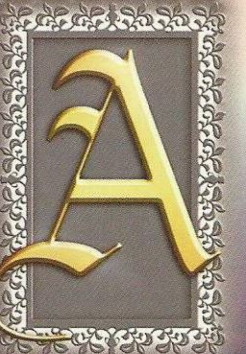
Ces informations sont fournies par les éditeurs, et les dates annoncées ci-dessous sont susceptibles de changer d'ici la sortie des produits.

NOM DU JEU	EDITEUR	DATE DE SORTIE
Manhunt	Take 2	Printemps 2004
Bad Boys 2	SG Diffusion	9 avril 2004
TOCA Race Driver 2	Codemasters	23 Avril 2004
Silent Storm	BigBen	30 avril 2004
Against Rome	BigBen	30 avril 2004
Hitman : Contracts	Eidos	30 Avril 2004
Singles	Ubi Soft	Avril 2004
Mashed	SG DIffusion	Fin avril 2004
Euro 2004	Electronic Arts	6 mai 2004
Perimeter	Codemasters	7 Mai 2004
Söldner	BigBen	7 mai 2004
Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban	Electronic Arts	27 mai 2004
Alias	Acclaim	28 mai 2004
Battle Engine Aquila	Nobilis	Mi-mai 2004
True Crime : Streets of LA	Activision	Mai 2004
Richard Burns Rally	Eidos	Mai 2004
New York Police Judiciaire : Epiode 2	Nobilis	Fin mai 2004
Pool Paradise	Nobilis	Fin mai 2004
Spiderman 2	Activision	Juin 2004
Shrek 2	Activision	Juin 2004
Driver 3	Atari	Juin 2004
Dark Project : Deadly Shadows	Eidos	Juin 2004
Cycling Manager 4 2004/05	Focus	Juin 2004
Chaos League	Focus	Juin 2004
Asterix et Obelix XXL	Atari	Juin 2004
Obscure	MC2	Juin 2004
Ryzom	Nevrax	Juin 2004
Catwoman	Electronic Arts	Juillet 2004
Vampire : The Masquerade Bloodlines	Activision	Eté 2004
Medal Of Honor : Batailles du Pacifique	Electronic Arts	Septembre 2004
Les Sims 2	Electronic Arts	Septembre 2004
Trackmania Turbo	Focus	Septembre 2004
Fire Department 2	Focus	Automne 2004
Runaway 2 : A World Adventure	Focus	Automne 2004
Rome Total War	Activision	Automne 2004
L'Entraîneur 5	Eidos	Automne 2004
Football Manager 2005	Sega	Automne 2004
World of Warcraft	Vivendi	Quand ils seront prêts
Doom III	Activision	Quand ils seront prêts
Half-Life 2	Vivendi	Quand ils seront prêts

WARS & WARRIORS



JEANNE d'ARC





An de grâce 1429. La Guerre de 100 ans fait rage et les anglais prennent petit à petit le contrôle de la France. Mais voilà qu'une jeune pucelle s'oppose à cette domination et renverse le cours des événements. Cette femme, c'est Jeanne d'Arc. Saurez-vous la mener à la victoire finale et éviter sa tragique destinée ?



COMBATTEZ!

Soyez le guerrier

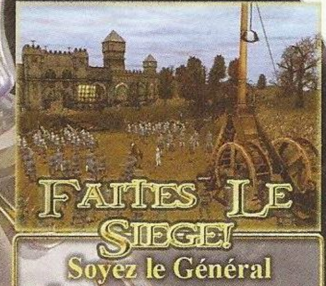
Réalisez d'impressionnantes combo pour vaincre votre ennemi au coeur de l'action!



COMMANDEZ!

Soyez Jeanne d'Arc

Vivez la vie de celle qui libéra la France du joug des anglais au travers de batailles historiques!



FAITES LE SIEGE!

Soyez le Général

Commandez vos troupes au combat et pendant les sièges dans un mix unique d'action et de stratégie temps réel!



REMPORTEZ LA VICTOIRE!

Devenez une légende

Passez à la postérité et faites en sorte que l'Histoire se souvienne de vous!

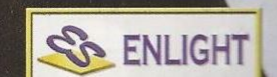


Distribué par NOBILIS
www.nobilis-france.com



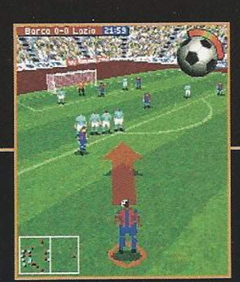
www.enlight.com
www.joa-game.com

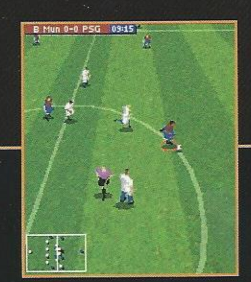






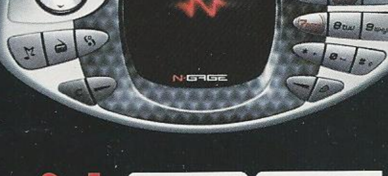






FIFA Football 2004 maintenant disponible sur console N-Gage™. Licences officielles, modes de jeu avancés et jouabilité parfaite séduiront les amateurs de foot. Grâce au mode multijoueurs sans fil, FIFA Football 2004 offre une expérience de jeu mobile unique et passionnante.

n-gage.com





NOKIA

anyone anywhere*



